INFOTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER

B 14135
MÄRZ
3/96
DM 14,80
öS 118,-
sfr 14,80

JOKER VERLAG

PC JOKER total

TITEL, THEMEN, TEMPERAMENTE

INTERNET BIZARR: DIE VERRÜCKTESTEN LOCATIONS
HARDWARE: PLUG & PLAY KARTE UND NEUE JOYSTICKS
WAHLERGEBNIS
SPIEL DES JAHRES
UMFRAGE: WAS HALTEN HERSTELLER VON WIN 95?
INTERVIEWS: GREENWOOD & MFN
TELEFONAKTION: PLAUDERN MIT PROMIS

NEUE SOFTWARE IM TEST

TEAMCHEF · CONGO
BEAVIS & BUTT-HEAD
ROBOT CITY
MARTIAN CHRONICLES
CINEMANIA 96
THUNDERHAWK 2 · DARK EYE
EARTHWORM JIM
RISE OF THE ROBOTS 2
PINBALL 95
PINBALL WIZARD 2000
BLOWN AWAY

ERSTE BILDER, ERSTE INFOS

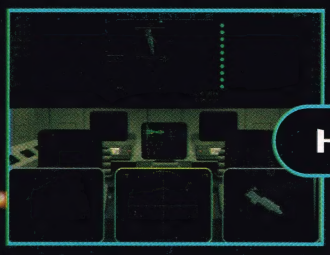
SPYCRAFT & SYNNERGIST
DUNGEONKEEPER & THEME HOSPITAL
STRIKE BASE & BATTLE CRUISER 3000 AD

Gewinnt einen MULTIMEDIA PENTIUM und mehr!

MULTIMEDIA TOTAL
MEHR VIDEOS DENN JE
UND
11 DFÜ-PROGRAMME
AUF DER CD

PC JOKER
THUNDERHAWK 2 · DARK EYE
EARTHWORM JIM
RISE OF THE ROBOTS 2
PINBALL 95
PINBALL WIZARD 2000
BLOWN AWAY
PC JOKER

BATTLECRUISER 3000AD

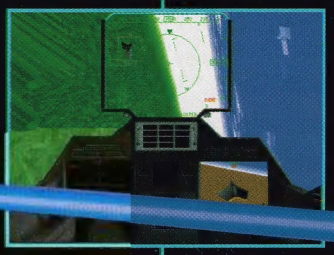


HANDEL

RESSOURCENMANAGEMENT

KAMPF

STRATEGIE



ERSTELLT VON TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

ERHÄLTLICH AUF PC CD-ROM

Battlecruiser 3000AD and Take 2 Interactive Software are Trademarks of Take 2 Interactive Software Inc.
Distributed by GAMETEK Deutschland GmbH Steinmetzstr. 20, 41061 Monchengladbach, Germany. Tel. +49 (0) 2161 189702 Fax. +49 (0) 2161 189722

EDITORIAL

4 REGION MÜNCHEN

Die ganze Welt kocht – vor Wut auf Münchner Staatsanwälte

Sogar in USA sind Computerbenutzer empört über Zensur im Internet

LÖCHER IM NETZ, LÖCHER IM GRUNDRECHT

Was da vor einigen Wochen in Sachen „Staatsanwalt vs. CompuServe" passiert ist, betrifft uns alle – weshalb diese Stellungnahme auch im PC JOKER und dem AMIGA JOKER zugleich erscheint. Denn wenn der Zugang zu über 200 internationalen Foren im Internet gesperrt wird, ist das ein beispielloser Angriff auf die Meinungsfreiheit!

Was war passiert? Die Münchener Staatsanwaltschaft hatte vorgeblich Kinderpornographie im Internet entdeckt und ermittelte deshalb gegen den deutschen Betreiber von CompuServe wegen Beihilfe zur Verbreitung; schließlich führt der Weg über diesen Onlinedienst in das ruchbare World Wide Web. Daß es noch Tausende andere, jedoch unbeanstandete Zugänge gibt, zeigt bereits, daß hier der Hebel mal wieder grundsätzlich an der völlig falschen Stelle angesetzt wurde. Unter dem Druck der deutschen Staatsgewalt sperrte CompuServe nun auf internationaler Ebene sämtliche Foren mit sexuellem Inhalt – und beraubte damit unschuldige Gruppen (Lesben, Schwule, Senioren, HIV-Positive, Behinderte etc.) ihrer oft einzigen Kommunikationsmöglichkeit.

Dazu ist zunächst einmal zu sagen, daß Kinderpornographie ein abscheuliches Verbrechen ist, das fraglos überall da ausgemerzt werden muß, wo man es antrifft. Es fragt sich nur, wie man dabei vorgeht! Denn Aktionen wie diese dienen ja ganz offensichtlich allein der Publicity: Die wahren Schuldigen sind nicht einmal betroffen und werden schlimmstenfalls zukünftig eben unter dem Deckmäntelchen unverfänglicher Bezeichnungen weitermachen. Zudem fragt man sich langsam, ob das Schlagwort von der Kinderpornographie hier nicht bloß ständig vorgeschoben wird, um das Aufweichen von Grundrechten in der dann natürlich zu Recht empörten Öffentlichkeit zu rechtfertigen – auch als Herr Doktor Stoll vor einigen Monaten die deutschen Fachmagazine und damit die Pressefreiheit aufs Korn nahm, fiel das böse Wort nämlich häufig, ohne daß tatsächlich Kinderpornographie (oder überhaupt nur Pornographie) im Spiel gewesen wäre!

Selbst wenn es oft den Anschein hat, will ich nun keineswegs soweit gehen, zu behaupten, daß da reaktionäre Agitatoren in machtvoller Position versuchen, die mühsam erkämpften Freiheiten unserer modernen Gesellschaftsordnung zu torpedieren. Meine persönliche Ansicht ist vielmehr, daß hier ein gnadenloser Karrierist seine Spielchen treibt, ohne den Weitblick zu haben, um zu erkennen, was er damit auf lange Sicht anrichtet. Und gerade weil dabei soviel Unrecht im Namen des so wichtigen Jugendschutzes angerichtet wird, habe ich für derartigen Machtmißbrauch nur Verachtung übrig. Denn wer schützt unsere Kinder, ja unsere ganze Gesellschaft vor Männern in Vertrauenspositionen, die ihre Möglichkeiten rücksichtslos und zudem sachlich inkompetent für die eigenen Ziele ausnützen? Sollte die Staatsanwaltschaft nicht vielmehr im Namen des Volkes handeln? Und sollte man den Worten und Taten eines Staatsanwalts nicht bedingungslos vertrauen dürfen?

Ich jedenfalls möchte meinen Kindern keine Zukunft hinterlassen, wo höchste Güter der Gesellschaft wie Presse- und Meinungsfreiheit der beruflichen Laufbahn einzelner geopfert wurden, denen das persönliche Fortkommen über jeden Ethos ging!

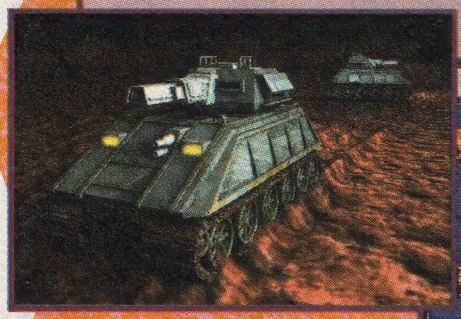
Euer *Michael*

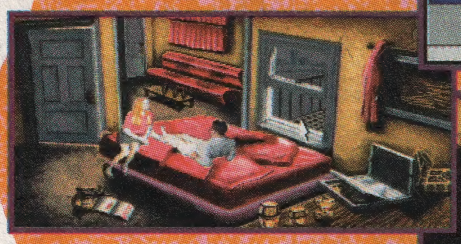
INHALTSVERZEICHNIS 3/96

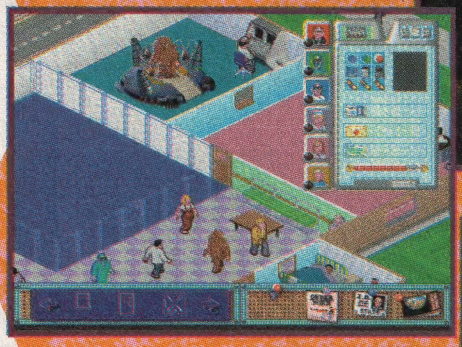
RUBRIKEN

Editorial 3
Undercover 6
Total Digital 6
Cocktail 7
Hot Spot
Preview: Battlecruiser 3000 AD 10
Preview: Strike Base 11
Preview: Spycraft 12
Preview: Synnergist 14
Preview: Dungeonkeeper 16
Preview: Theme Hospital 16
Ghostwriter 24
Preisausschreiben
Mit Software 2000 ins Jahr 2000 28
Top Job 30
Update Service 48
Hardware
Die erste Plug & Play-Karte 50
Neue Sticks & Joypads 51
Ghost-Comic 52
Besserwisser 53
Besserwisser-Index 64
Zocker-Olymp 64
Joker-Telefonaktion
Plaudern mit Promis: Chris Hülsbeck .. 65
Special
Große Hersteller-Umfrage zu „Win 95“ . 68
Wahlergebnis
Spiel des Jahres 70
Smalltalk
Interview mit Greenwood 71
PD-Perlen 76
Tip Top – Der Top Tip
Megapak 4 97
Online
Internet bizarr 98
Überhaupt & Außerdem 100
Joker-Index 102
PC-Parlament 103
Blackout
Universalrollenspiele 104
Grafik-Competition 106
Joker Shop 108
Impressum 110
Mini-Markt 111
Vorschau 114
Inserenten 114

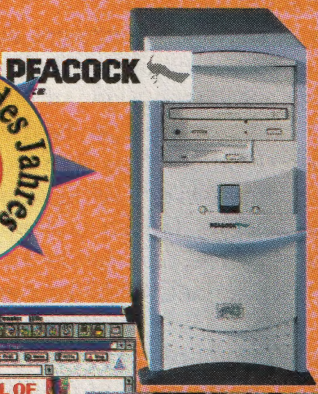
AUSSICHTEN, und zwar wirklich schöne, bieten wieder unsere Previews – diesmal zu Hit-Spielen wie **STRIKE BASE**, **SPYCRAFT**, **SYNNERGIST**, **DUNGEONKEEPER** und **THEME HOSPITAL**. Das alles und noch mehr auf den
Seiten 10 bis 16

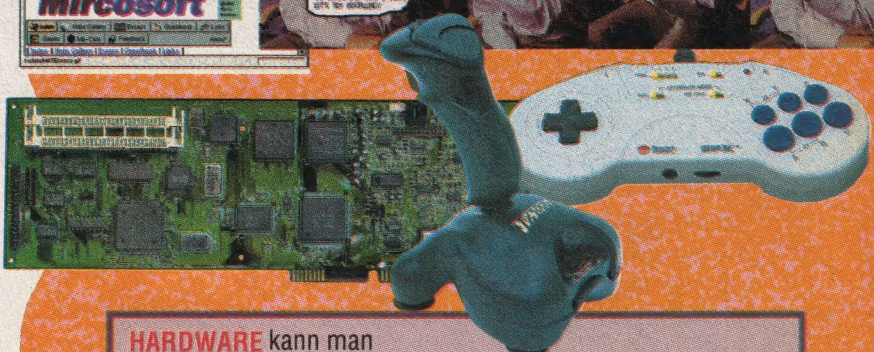






SPECIALS findet Ihr in dieser Ausgabe reichlich, darunter ein **PREISAUSSCHREIBEN MIT GEWINNOPTION AUF EINEN MULTIMEDIA-PENTIUM**, das Wahlergebnis zum **SPIEL DES JAHRES** sowie die ausgeflipptesten WWW-Locations im **INTERNET BIZARR**.
Seiten 28/29, 70 und 98/99





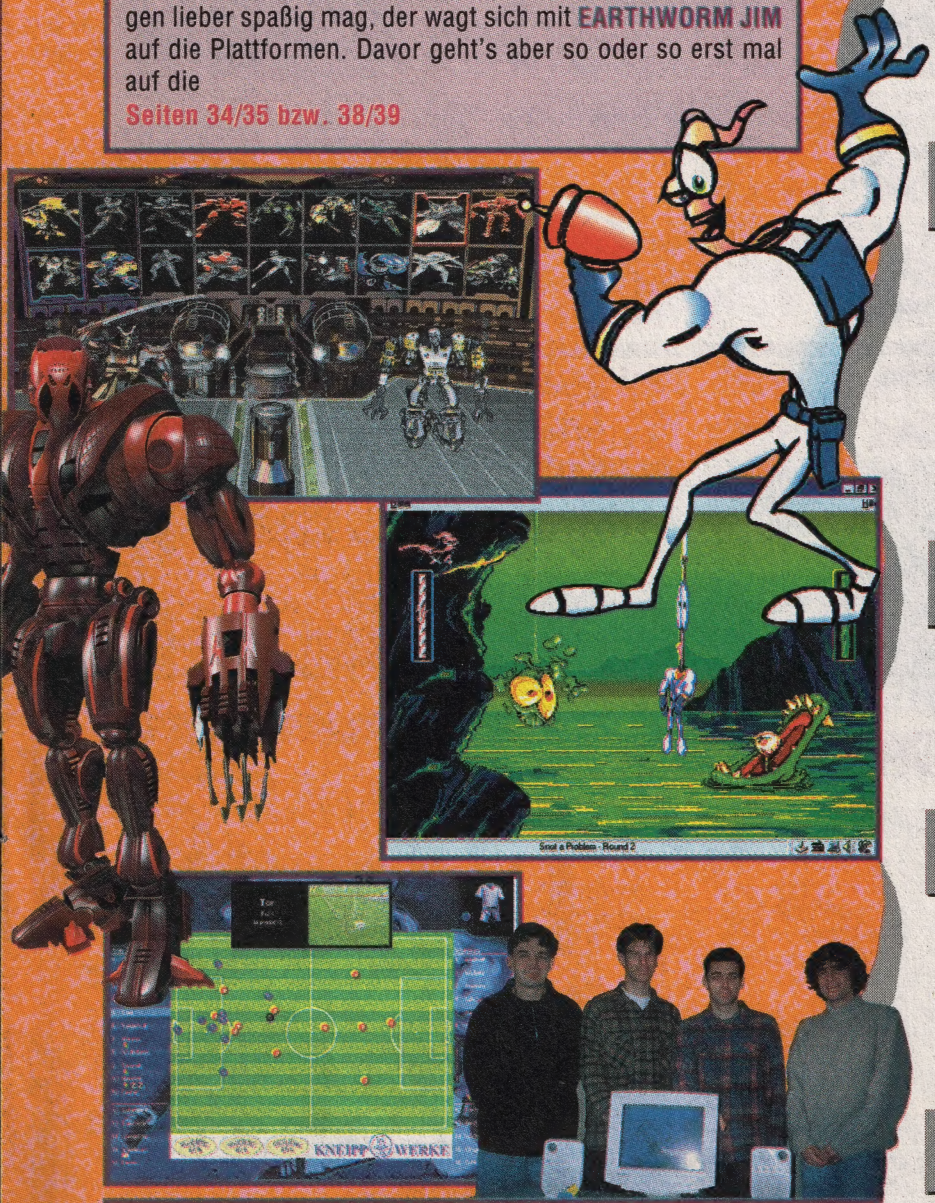
HARDWARE kann man nie genug haben, weshalb wir für Euch **DIE ERSTE PLUG & PLAY-KARTE IM TEST** hatten und **NEUE STICKS & JOYPADS** auf den Prüfstand gehievt haben. Harte Testergebnisse zu frischer Ware auf den
Seiten 50 und 51

ADVENTURES sind derzeit ja groß in Mode – kein Wunder, wenn die größten Namen in diesem Genre versoftet werden: MTVs Cartoon-Blödmänner **BEAVIS & BUTT-HEAD** warten auf den aktuellen Testseiten ebenso wie die Filmumsetzung **CONGO** oder die Poe-Konvertierung **THE DARK EYE**. Lustiges, Affiges und Schauriges auf den

Seiten 82/83, 84 und 87

ACTION satt ist bei **RISE OF THE ROBOTS 2** angesagt, wo schicke Stahlkolosse aufeinander einprügeln. Wer's dagegen lieber spaßig mag, der wagt sich mit **EARTHWORM JIM** auf die Plattformen. Davor geht's aber so oder so erst mal auf die

Seiten 34/35 bzw. 38/39



SPORT ist gesund! Vor allem dann, wenn man dazu nur die Maus über den Tisch wuchten muß: Mit **TEAMCHEF** will man bei MicroProse das digitale Fußballmanagement revolutionieren – ein großer Test verrät Euch, ob's geklappt hat, und bietet zudem ein **INTERVIEW MIT DEN PROGRAMMIERERN**!

Seiten 20/21/22

TESTS

Action Section
Ballern & Geschicklichkeit

Abaron 40
Baryon 40
Earthworm Jim ..... 38 Titels
Ice & Fire 42
Radix 43
Realms of Chaos 42
Separation Anxiety 43

Brainstorm
Tüfteln & Taktieren

Battleground: Gettysburg Vol. II 83
Claim To Power 83

Echtzeit
Fliegen & Flippern

Pinball 95 ..... 46 Titels
Pinball Wizard 2000 ..... 47 Titels
Thunderhawk 2 ..... 44 Titels

Explorer
Adventures & Rollenspiele

Beavis & Butt-Head ..... 82 Titels
Congo ..... 87 Titels
Evocation 88
Robot City ..... 86 Titels
The Dark Eye ..... 84 Titels
The Martian Chronicles ..... 86 Titels
Welcome To The Future 88

Game Over
Multimedia & Infotainment

Cinemania 96 ..... 80 Titels
Marco Polo Travel Center 78
Music Central 96 80
ZDF Multimedia: Reiselust 79

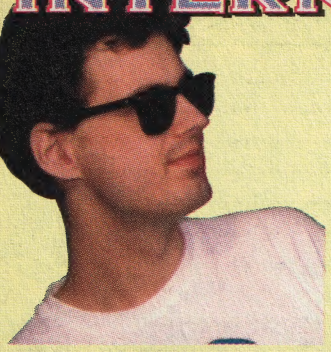
Schweiß & Tränen
Sport & Management

Locus 36
Rise Of The Robots 2 ..... 34 Titels
Teamchef ..... 20 Titels
Willi Lemkes Fußballmanager 32
Zone Raiders 36

Twilight
Exotisches & Genre-Mixturen

Blown Away ..... 93 Titels
Commodore 64: 15 Pack 90
Redghost 91
Sexy Minigolf 91

UNDERCOVER
INTERNA AUS DER REDAKTION



Steht den Lesern bald telefonisch Rede und Antwort: Sound-Wizard Chris Hülsbeck

Später im Heft stoßen wir Euch zwar nochmals mit der Nase darauf, doch kann man es ja gar nicht oft genug sagen: Wir starten eine große Telefonaktion, wo Ihr selbst mit den Promis der Branche plaudern könnt!

Und weil dabei quasi plötzlich öffentlich wird, was bisher der Redaktion intern vorbehalten blieb (nämlich Gespräche mit Digi-VIPs), paßt die Sache ja auch prima auf diese Seite. Der erste im gesprächigen Bunde wird der seit vielen Jahren als größter Spiele-Musikus überhaupt gefeierte **Chris Hülsbeck** sein – zu erreichen am **Freitag, den 23. März zwischen 16 Uhr und 19 Uhr unter den Nummern 089/46 38 23 und 089/460 58 22**. Damit die Premiere dieser bislang in Deutschland einmaligen Aktion ein voller Erfolg wird, solltet Ihr natürlich möglichst zahlreich zum Hörer greifen. Zumal wir uns bereits nach weiteren prominenten Gesprächspartnern für **die neue Joker-Telefonaktion** umhören…

Ihr dürft Euch hingegen jetzt noch nach den aktuellen Statistiken zu den neuesten Testergebnissen und USK-Empfehlungen umsehen. Kleiner Tip: Wer sie nicht auf Anhieb findet, braucht ganz dringend eine neue Brille!

Nicht (bzw. noch nicht) geprüft:	7
Ohne Altersbeschränkung:	5
Geeignet ab 6 Jahren:	4
Geeignet ab 12 Jahren:	8
Geeignet ab 16 Jahren:	5
Geeignet ab 18 Jahren:	0

„Ich geb's auf..." (0% – 10%) 0	„Ich kann's nicht riechen!" (31% – 40%) 2	„Doch, ganz nett" (61% – 70%) 7	„Ein Megahit!" (91% – 100%) 0
„Ist mir schlecht..." (11% – 20%) 0	„Muß das so sein?" (41% – 50%) 7	„Astreine Software" (71% – 80%) 4	Die Hitausbeute 2
„Ich kann's nicht mit ansehen!" (21% – 30%) 2	„Ein Durchschnitts-Langweiler" (51% – 60%) 4	„Hitverdächtig" (81% – 90%) 3	

TOTAL DIGITAL - DER WEG IN DIE SILBERMINE

AM START

Die PC Total-CD benötigt prinzipiell nur ein Silberlaufwerk, ansonsten ist die Hardwarekonfiguration weitgehend egal. Die Nutzung des automatischen Joker-Installers ist freilich erst ab „Windows 3.1" möglich; ohne kann bzw. muß man die verschiedenen Demos, Tools und Shareware-Spiele eben manuell installieren und nutzen – soweit es sich nicht um reine „Windows"-Software handelt. Einzelne Programme (insbesondere im Bereich der Spieledemos) mögen darüber hinaus höhere Anforderungen stellen.

So, fehlt eigentlich nur noch der Hinweis, daß wir diesmal für die Modem-Besitzer einen Schwerpunkt mit verschiedenen DFÜ-Programmen aus dem Shareware-Pool zusammengestellt haben, und schon kann der Spaß beginnen!

INHALT DER BEGLEIT-CD

Spielbare Demos

7TH SWORD OF MENDOR
BRAINDEAD 13
CREATION
DESCENT 2
DIME CITY
DUNGEON KEEPER (Slideshow)
GABRIEL KNIGHT 2
IMPERIUM ROMANUM
PRO PINBALL – THE WEB
RIPPER (Slideshow)
RISE OF THE ROBOTS 2
SPACE BUCKS
STRIKE BASE
THEME HOSPITAL

Shareware-Spiele

BOMBERBOY (Bomberman-Variante)
MARIO (na, Mario halt)
REALMS OF CHAOS (Jump & Run)
SHAZY (PacMan)
SOKOWAHN (Sokoban-Variante)
SQUEEZE (Breakout)

Tools

AFS MULTIMEDIA-PROGRAMM (Autorensystem für „Windows")
AQUARIUS (Screensaver)
DR. HARDWARE (Hardware-Infos)
EYES (Screensaver)
FORCE 10 (MOD-Player)
MCAFEE'S SCAN (neueste DOS-Version)
MCAFEE'S SCAN (neueste „Windows"-Version)
MCAFEE'S SCAN (neueste „Win 95"-Version)
PV (Bilderkonverter)
SAVEZ (erweitert die „Windows"-Zwischenablage)
T-HEX (Hex-Editor)
THUMP (Multimedia-Tool für „Windows")
TRASHTOOL („Windows")

DFÜ

ACCUSET (regelt Systemuhr nach Atomuhr)
BROWSER (Internet)
CITYRUF (Messages via Modem)
COMPUSERVE OFFLINE MANAGER
DFÜ-LEXIKON („Windows" Help File)
DRUCKERTREIBER für FAX-Modem
HTML-EDITOR (Internet)
NETSCAPE (Internet-Browser)
TELIX (Terminal-Programm für „Windows")
TERMINATE (Terminal-Programm für DOS)
XBTX (Btx-Decoder für „Windows")

Patches

ABSOLUTE ZERO
CIVNET
HIGH OCTANE
HÖHLENWELT
NEED FOR SPEED
NHL 96
RIDDLE OF MASTER LU
STONEKEEP
THUNDERSCAPE
UNNECESSARY ROUGHNESS

COCKTAIL

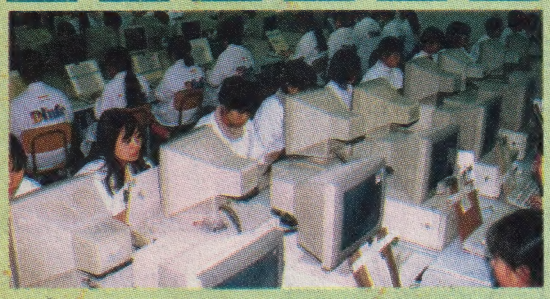
IREN SIND MENSCHLICH

Fehler gibt es immer wieder, da beißt auch und gerade die Computermaus keinen Faden ab. Was uns da so in jüngster Zeit widerfahren ist, erfahrt Ihr hier und heute.

Eröffnet wird der unschöne Reigen von Mc Afees Virensuchprogramm **Scan**, das in der neuesten Version 2.2.8 einen Fehlalarm (Entdeckung des SHZ-Virus) in allen COM-Dateien verursacht, die mit „Turbo Anti Virus" bzw. „Central Point Virus" immunisiert wurden. Also nur keine Panik! Und weil wir in der ersten Januar-Hälfte einen kleinen E-Mail-Breakdown hatten, braucht Ihr auch nicht in Panik zu geraten, falls Ihr uns damals angemailt, aber keine Antwort erhalten habt. Ein zweiter Versuch genügt…

Jetzt noch zwei News in eigener Sache: **Die Höhlenwelt** aus der Joker Hit Collection leidet an einem Bug, der sich dann bemerkbar macht, wenn der User über keinerlei Soundkarte verfügt – auf der aktuellen Total-CD findet Ihr einen Patch. Und last not least ist uns bei dem Demo zu **Warcraft 2** auf der letzten CD ein böser Schnitzer unterlaufen; tatsächlich handelte es sich nämlich um das erste „Warcraft". Nochmals sorry, die richtige (Soft-) Ware wird nachgeliefert!

CHINESEN SIND FLEISSIG



Nach dem enormen Erfolg des elektronischen Telefonbuchs „D-Info" hat TopWare nun die Nachfolgeversion 2.0 in Angriff genommen – mit 34 Millionen aktualisierten Einträgen!

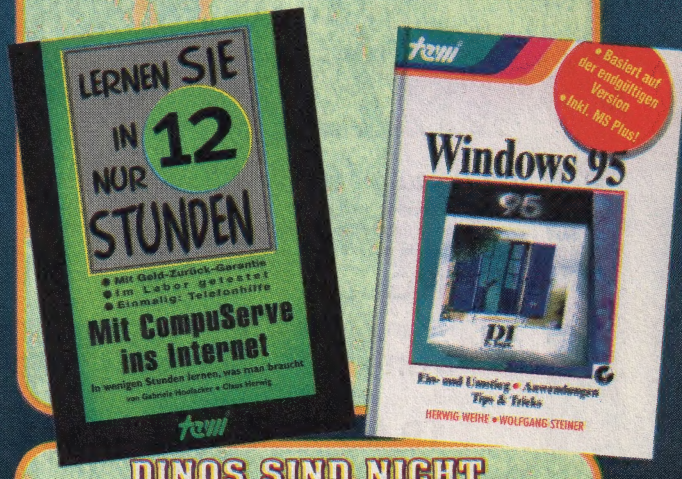
Allerdings entsteht die Datenbank nun nicht mehr per Scanner in heimischen Landen, sondern von Hand in China: Stolze 500 Tipper und Tippsen im blauen Drillichanzug wurden engagiert, um die Soft so fehlellos wie möglich zu machen. TopWare rechnet denn auch mit über einer Million Verkäufen, 300.000 Vorbestellungen sollen bereits vorliegen. Wer noch mehr über die Erfolgsstory der meistgekauften CD-ROM Deutschlands wissen möchte, der sollte mal einen Blick in die März/April-Nummer unseres **MULTIMEDIA JOKER** werfen!

LESER SIND SCHLAUER

Im Münchner tewi-verlag sind jüngst wieder zwei interessante Druckwerke erschienen: Wer sich eingehend über „Win 95" und Online-Dienste informieren möchte, der schmökert hier richtig!

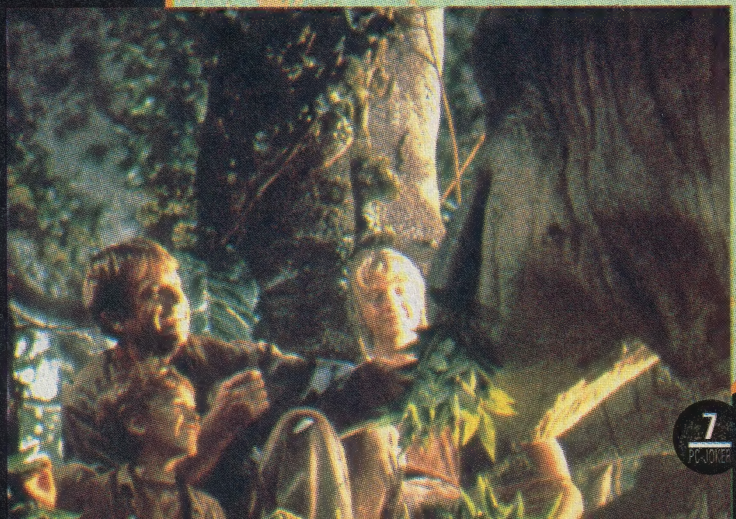
So wurden die von H. Weihe und W. Steiner verfaßten 680 Seiten des Hardcover-Bands mit dem schlichten Titel **Windows 95** mit der Endversion des neuen Betriebssystems erarbeitet und bieten daher jede Menge fundierter Infos. Einen Abschnitt zu Anlaufproblemen vermißt man zwar, darf sich dafür aber zum Preis von 69,– DM auf eine Beilag-CD mit allerlei Tools und Tralala freuen.

Bereits für 20 Märker weniger geht es dank G. Hoofacker und C. Hartwig **Mit CompuServe ins Internet in 12 Stunden**. Wegen der vielen beispielhaften Bildschirmfotos und Schritt-für-Schritt-Lösungen gefiel uns auch dieses 280 Seiten starke Buch recht gut, zumal es noch zwei Disks mit der benötigten Software bietet. Aber laßt bloß den Staatsanwalt nicht wissen, daß es beide Bände im Buch- und Fachhandel gibt!



DINOS SIND NICHT TOTZUKRIEGEN

Über **„Die vergessene Welt"**, den Nachfolger zu Michael Crichtons Megaseller **„Jurassic Park"**, haben wir Euch ja bereits in der letzten Ausgabe informiert. Was Ihr aber vielleicht noch nicht wißt: Selbst wenn der Roman nicht ganz an den Vorgänger heranreicht, so will Steven Spielberg doch auch bei der bereits vereinbarten Verfilmung wieder Regie führen – obwohl das wahre Sagen wohl erneut die Computeranimateure bei ILM haben dürften…



TEUFLISCH GUT!

Fast geschenkt!

Kyrandia 3
dt., CD-ROM *
Creature Shock
dt., CD-ROM *
Space Quest 4
CD-ROM
Kings Quest 6
CD-ROM
Der Trainer
dt., PC Disk
Reunion
dt., PC Disk

je **19,99**

* Auslieferung vorauss. März '96

Spectrum Holobyte's neuester Streich:

Top Gun
Fire At Will

Erleben Sie mit dieser High-End-Flugsimulation einen interaktiven Filmtrip!

kompl. dt., CD-ROM
99,99

Unser Tip des Monats:

Wing Commander IV
CD-ROM
99,99

Kaum zu glauben!

Zwei Klassiker, welche in keiner Sammlung fehlen sollten, zum Preis von einem!

7th Guest
und
Dune 1
komplett auf CD-ROM!
19,99

Achtung! Action-Fans aufgepaßt!

Terminator: Future Shock
Bethesda präsentiert mit Future Shock ein abwechslungsreiches 3D-Action Game mit Dauermotivation.
CD-ROM
79,99

Cyberia II
Der zweite Teil des interaktiven Weltraum-Action-Abenteuers verspricht noch mehr Spannung!
CD-ROM
89,99

Desert Strike
und
Jungle Strike
komplett auf einer CD-ROM
19,99

Across the Rhine
kompl. dt., CD-ROM
59,99

Formula 1
Grand Prix 2
Der Nachfolger einer der besten Rennsimulationen aller Zeiten!
CD-ROM **99,99**

Shannara
kompl. dt., CD-ROM
79,99

Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

And the winner is...

Nach endlosen Beratungssitzungen mit meinem Namens-Wettbewerbs-Team habe ich mich bei den vielen tollen und teilweise recht ausgefallenen Vorschlägen letztlich schweren Herzens für folgenden Namen entschieden:

Anton
– der Preisteufel –

Da dieser Name mehrfach vorgeschlagen wurde, habe ich die Gewinner mittlerweile selbst benachrichtigt. Selbstverständlich danke ich auch allen anderen, die an meinem Namens-Wettbewerb so eifrig teilgenommen haben. Die versprochenen Präsente für alle Teilnehmer habe ich zwischenzeitlich auf den Weg gebracht. Da einige Vorschläge aber so kreativ und ausgefallen waren, habe ich mich entschieden, diese noch mit einem gesonderten Trostpreis zu prämieren. Viel Spaß damit!

PC-Spiele

	CD	Disk
11th Hour (dt.)	99,99	
3D Ultra Pinball (dt.)	69,95	
Addams Family Pinball	69,99 *	69,99 *
AH-64D Longbow (dt.)	89,99 *	
Albion (dt.)	89,99	
Alien Odyssey	69,99	
Anvil of Dawn	**79,99**	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Assault Rigs	69,99 *	
ATF US (X-Fighters, dt.)	89,99 *	
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle in Time	79,99 *	
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Bazooka Sue	89,99 *	89,99 *
Beavis & Butthead: Virt. Stupidity	69,99	
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99	
Big Red Racing (dt.)	79,99 *	
Biing! (dt.)	69,99	79,95
Bleifuß – Screamer	59,99	
Bolo	59,95	
Braindead 13 (dt.)	69,99 *	
Burning Steel 4 (dt.)	79,99 *	
C64 Action Pack (Win 95)	39,99	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Capitalism	89,95	
Championship Manager 2 (dt.)	99,99	
Chewy – Esc von F5 (dt.)	69,99	
CivNet (dt.)	99,99	
Command: Aces of the Deep (dt.)	79,99	
Command & Conquer	99,95	
Command & Conquer Data CD	**29,99 ***	
Conquest of the New World (dt.)	89,99 *	
Cronicles of the Sword	79,99 *	
Chronomaster	79,99 *	
Conqueror a.d. 1086 (dt.)	79,99 *	
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95	
Cyberia 2 (dt.)	89,99 *	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99	
D (dt.)	89,99 *	
Daggerfall (dt.)	99,99 *	
Death Gate	79,99 *	
Deathkeep AD&D	79,99 *	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99	
Der Planer 2 (dt.)	79,99 *	
Der Seelenturm (dt.)	69,99	
Descent 2	89,99 *	
Destruction Derby	99,95	
Die Fugger 2 (dt.)	**79,99 ***	
Die Siedler 2 (dt.)	89,99 *	
Die total verr. Rallye/mit Pad	39,95/59,95	
Discworld	89,95	
Dschungelbuch		49,95
Dungeon Keeper (dt.)	89,99 *	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99 *	
Earthworm Jim (Win 95, dt.)	69,99	
Empire 2	79,95	
Entomorph	79,99	
ESPN Extreme Games	59,99 *	
Extreme Pinball	59,99	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	69,95	
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,95	
Flightsimulator 5.1 (dt.)	119,95	
Flight Shop (für FS 5.1)	89,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99 *	

PC-Spiele

	CD	Disk
Frankenstein (dt.)	79,99	
Fritz 4 (Schach)	**139,99 ***	
Front Page Sports: Football 96	69,99 *	
Gabriel Knight 2	89,99 *	
Gene Wars (dt.)	89,99 *	
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	
Hardball 5	89,95	
Harpoon 2 Deluxe	79,99	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Heros of Might & Magic (dt.)	79,95	
Hexen	99,95	
Hugo	69,99	69,95
IndyCar Racing 2	79,99	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	99,99 *
Jewels of the Oracle	89,99	
Johnny Bazookatone	69,99 *	
Kaiser Deluxe	69,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Lands of Lore 2 (dt.)	**99,99 ***	
Lemmings 3D	99,95	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Madden Football '96	89,99 *	
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	69,99	
Magic Carpet 2 (dt.)	89,95	
Magic the Gathering (dt.)	99,99 *	
Mechwarrior 2 (Win 95, Netzwerk)	79,99	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99 *	
Micro Machines 2 Limited Edition	49,99	
Mission Critical	79,99	
Monopoly	69,99	
Myst (dt.)	69,95	
NBA Jam T.E. AKTIONSPREIS	69,99	
NBA Live 96	89,99 *	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2 – Allied General	69,99	
Per.Oxyd		49,95
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (dt.)	99,99	
Pinball 95 (Maxis)	39,99 *	
Pinball Wizzard 2000	69,99 *	
Pinball World	69,99	
Pitfall (nur Windows 95!)	79,95	
Pole Position (dt.)	**89,99 ***	**89,99**
Pool Champion	69,99	
Prince of Persia Collection	49,99	
Pro Pinball – The Web	49,99	
Psychic Detektive	79,99 *	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95	
ranTrainer 2 (dt.)	79,99	
Radix – Beyond the Void	59,99 *	
Rayman (dt.)	79,99 *	
Rebel Assault 2	69,99	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99 *	
Ridge Racer	59,99 *	
Ring der Nibelungen	69,99 *	
Rise 2: The Resurrection	**89,99 ***	
Sam & Max (dt.)	59,95	69,95
Sea Legends (dt.)	79,99	
Sensible Golf	69,99 *	69,99 *
Sensible World of Soccer	79,99	79,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	89,99	
Shannara (dt.)	79,99 *	
Shell Shock	79,99 *	
Shivers	79,99	
Shockwave Assault	89,99	
Sid Meier Coll.: *Civiliz., Coloniz., Pirates Gold, Railr.Tycoon Deluxe*	89,99	
Silent Hunter	79,99 *	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle (dt.)	79,95	
Sim Tower (dt.)	89,95	89,95
Sim Town (dt.)	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Space Academy	79,99 *	79,99 *
Space Marines (dt.)	89,95	
Space Quest 6 (dt.)	79,95	
Star Rangers (dt.)	69,99	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers (dt.)	79,95	
Stefan Effenbergs: Der Coach	79,99 *	
Stonekeep	85,00	
Teamchef (dt.)	**89,99 ***	
Tek War	79,99	
Tempest 2000 (dt.)	59,99 *	
Terminator: Future Shock	79,99 *	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	

PC-Spiele

	CD	Disk
The Dig	69,99	
This Means War! (dt.)	89,99 *	
Thunderhawk 2	79,99	
Thunderscape (dt.)	79,99 *	
Tie Fighter	69,99	79,95
Tilt	59,99	
Time Gate: Knight's Chase (dt.)	**89,99 ***	
Tiny Troops	79,99 *	79,99 *
Top Gun – Fire At Will (dt.)	99,99 *	
Torin's Passage (dt.)	89,99	
Total Distortion	79,99 *	
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Tower	99,99	
Turrican 2	59,99	
Transport Tycoon incl.World Editor	89,99	69,95
Under a Killing Moon	69,95	
US Navy Fighter Gold (dt.)	99,95	
Virtual Snooker	79,99 *	
Voligas – Full Throttle (dt.)	89,95	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	**79,99**	
Warhammer	79,99	
Warplanes 2	109,99 *	
Werewof vs. Comanche (dt.)	79,95	
Westwood Comp.: *Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95	
Wetlands (dt.)	59,95	
Wing Commander 4 (dt.)	99,99 *	
Witchaven	69,95	
Worms	69,99	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95	79,95
Z	69,99 *	

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD	Disk
1942 Pacific Air War Gold	39,95	
1944 – Across the Rhine (dt.)	59,99	
7th Guest + Dune 1	19,99	
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Alone in the Dark 1 (dt.)	**29,99 ***	
Atari 2600 Action Pack Vol.1	29,95	
Beneath A Steel Sky	19,95	
Civilization	39,95	39,95
Creature Shock (dt.)	19,99 *	
Critical Path (dt.)	29,99	
Dark Sun 2 (e.dA.)	29,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Trainer (dt.)		19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Earthsiege (dt.)		39,99
EA Sports: Rugby World Cup '95	39,95	
Elite Plus	19,95	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Hell (dt.)	29,95	
Hi Octane (dt.)	**39,99**	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Kings Quest 6	19,99	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Larry 1-6 Collection	39,99	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99 *	
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	29,95	
Magic Carpet (dt.)	39,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	
Master of Magic (dt.)	39,95	
Master of Orion	39,95	
Menzoberranzan (e.dA.)	19,99	19,99
Nascar Racing	**29,99 ***	**49,95**
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	29,95	
North & South	9,95	29,95
Oldtimer (dt.)	29,95	
PGA Tour Golf	29,99	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Rally Championships		19,99
Ravenloft 2 – Stone Prophet	39,95	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Reunion (dt.)		19,99
Shadow of the Comet	29,99 *	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD	Disk
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Software Manager		9,95
Space Hulk (dt.)	29,95	
Space Quest 4	19,99	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	
Star Crusader (dt.)	19,99	
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Star Trek – Judgement Rites	**29,99 ***	
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 (dt.)	39,99	
Super VGA Harrier & Mig 29	19,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
T.F.X.	29,99	
Tornado	19,95	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Familienduell		9,95
TV-Show: Punkt, Punkt, Punkt		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima 7 (CD=e.dA., Disk=dt.)	29,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Virtuoso (dt.)	**19,99**	
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	29,99	
Wings of Glory	39,95	

Software der anderen Art

	CD	Disk
3D Atlas	99,99 *	
Alfred Biolek – Meine Rezepte	**59,99**	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
D-Info 2 (elektron. Telefonbuch)	49,99 *	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
König der Löwen: Interaktiv. Film	109,99	
PC-Fahrschule	39,95	
Quest for Fame – Aerosmith	**89,99 ***	
Star Trek Omnipedia	69,95	
Star Trek Techn. Manual (dt.)	99,99	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

James Bond Collection (6 Titel+Buch)	**219,99**
Sex, Lügen & Video	39,99
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Zubehör

CD-ROM Panasonic 581 B, 4fach-Speed	299,95
Soundblaster 16 Value Edition IDE	199,99
Soundblaster 32 PNP	319,99
Star Trek-Maus Pads, diverse Motive	**je 16,95**
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

CH Flightstick Pro	129,95
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad+FIFA Soccer CD	**49,95**
Gravis Joystick Analog	ab 49,95
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman Light	49,95
Logi WingMan Extreme	99,95
MS Sidewinder Joystick	109,99
MS Sidewinder Joystick incl. Fury 3	149,99
Thrustmaster XL Action Controller	59,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	**319,95**
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	559,95
FIFA Soccer 96	89,99
Goalstorm	99,99
Lemmings 3D AKTIONSPREIS	69,95
Loaded	89,99
Panzer General	**89,99**
Street Fighter – The Movie AKTIONSPREIS	69,95
Twisted Metal	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	3. Edition	60 Karten	dt. 14,80
Booster Pack	3. Edition	15 Karten	dt. 4,80
Starter Pack	4. Edition	60 Karten	dt. 16,99
Booster Pack	4. Edition	15 Karten	dt. 5,49
Starter Pack	Ice Age	60 Karten	engl. 16,99
Booster Pack	Ice Age	15 Karten	engl. 5,49
Renaissance		8 Karten	dt. 3,49
Heimatländer		8 Karten	dt. 3,99
Homelands		8 Karten	engl. 2,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222

Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

BATTLECRUISER 3000 AD

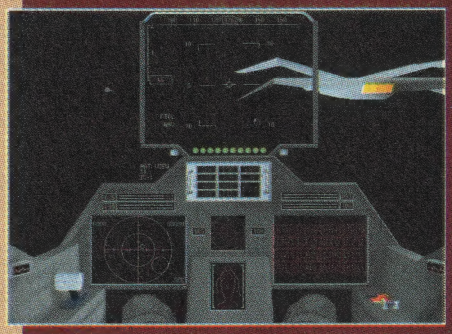
Wer der Welt elitäre Space-Sims wie „Frontier" und „First Encounters" geschenkt hat, ist seinem Ruf als Spezialist für Handel und Händel im All so einiges schuldig – das weiß man auch bei Gametek…

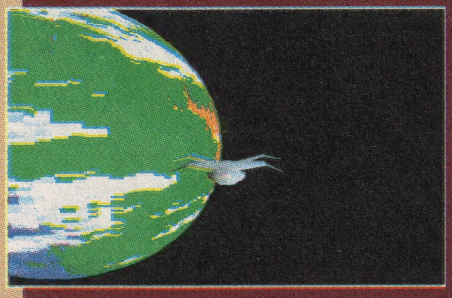
…und schraubt deshalb gerade an einem neuen Schlachtkreuzer, der das alte Gameplay um zusätzliche Dimensionen bereichern soll: Das Spiel wird in einer fernen Zukunft handeln, wenn die Sonnensysteme in greifbarer Nähe der mittlerweile überlichtschnell reisenden Menschheit fast alle schon besiedelt sind – sei es von uns, sei es von Außerirdischen wie den Gammulanern, die gleich die gesamte Galaxis unterjochen wollen. Im Zeichen der freien Expansion muß man daher einen feuerstarken Battlecruiser besteigen, um den Frieden in der Milchstraße zu sichern.

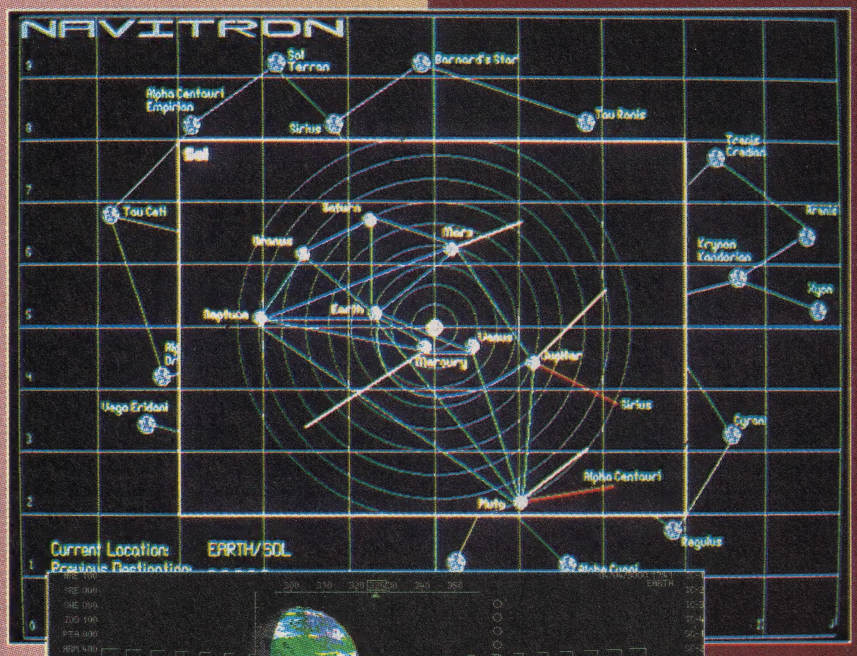
Als galaktischer Sicherheitschef wird man die insgesamt zwölf verschiedenen Alien-Rassen auch durch friedlichen Handel beeindrucken (und somit Verbündete gewinnen) können, aber zur Not geht's auch anders. Dann wird eben das titelgebende Schiff samt seinen Abfangjägern und Landepanzern aus der Garage geholt. Am ehesten werden sich die vielfältigen Missionen jedoch wohl mit einer gesunden Mischung aus Zuckerbrot und Peitsche bewältigen lassen. So oder so bekommt man es hier mit zwei unterschiedlichen Spielelementen zu tun, nämlich einmal der Strategie: Aufrüstung und Reparatur der Flotte wollen überwacht, Waren gehandelt und diplomatische Beziehungen gepflegt werden. Andererseits wird der von gerenderten Raumfahrzeugen und texturierten Planeten bevölkerte 3D-Space natürlich auch genügend Raum für zünftige Schlachten bieten.

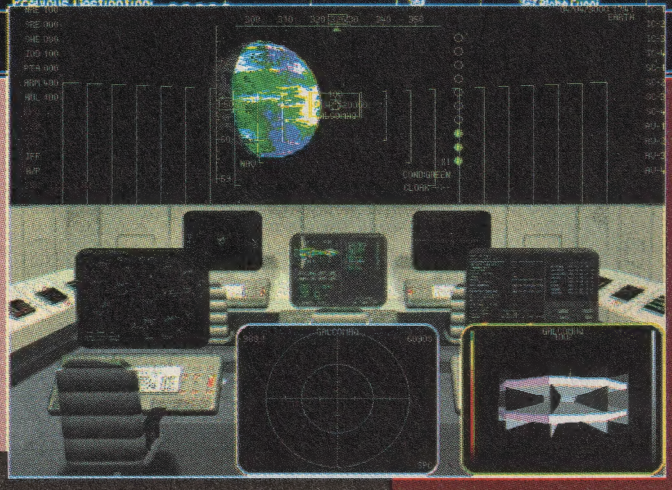
Für Abwechslung beim Knall im All sollen diverse Zufallsereignisse sorgen, auf die man je nach Möglichkeit und Belieben reagieren oder nicht reagieren kann. Bei Battlecruiser 3000 AD erwartet uns also ein nicht lineares, komplexes und gewiß spannendes Gameplay. Und falls einige Bestandteile daraus dennoch nicht das Gefallen des Spielers finden sollten: Nahezu alle integrierten Features dürfen wahlweise auch der Künstlichen Intelligenz des Programms überlassen werden! Ob das Spektakel in VGA oder SVGA zu bestaunen ist, wird dagegen von der verfügbaren Hardware abhängen, wobei die Grafik allerdings selbst bei höchster Auflösung keine Schönheitsrekorde brechen kann. Darum geht's den Designern hier aber auch gar nicht, denn bei Gametek konzentriert sich nun alles auf die Spieltiefe. Zudem werden ja schicker Sound und eine englische, jedoch deutsch untertitelte Sprachausgabe die Space Opera akustisch zur Aufführung bzw. Geltung bringen.

Zum Schluß noch ein Wort zur Steuerung: Von der Maus über Tastatur-Shortcuts und den Joystick bis hin zu Thrustmaster und Flightstick soll alles und jedes unterstützt werden. Fehlt eigentlich nur noch ein offizielles Testmuster, und das will Gametek bis zur nächsten Ausgabe geliefert haben. (jn)





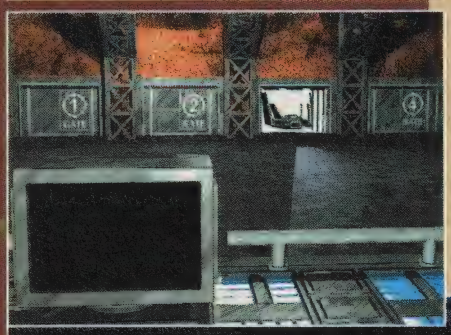


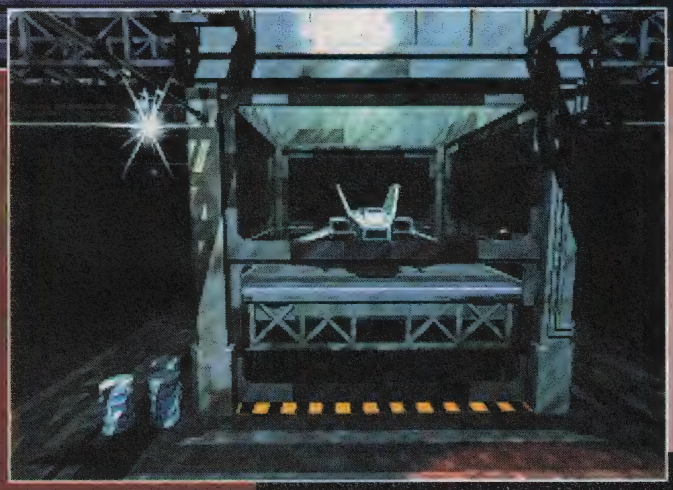


STRIKE BASE

Die Schlacht beginnt

Was Max Design aus Österreich bisher so über den Alpenhauptkamm schaufelte, roch meist nach Simulation, einmal sogar nach „Oldtimer"-Benzin. Aber jetzt ist Schluß mit lustig: Demnächst wird scharf geschossen!



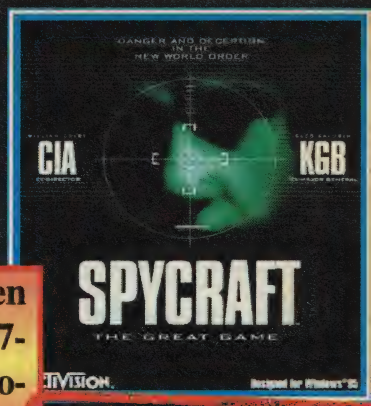


Schuld am anstehenden Zoff ist nicht etwa die EG, sondern ein eskalierender Konflikt mit Aliens, in den sich die Menschheit der Zukunft verstrickt hat. Daher wird nun die sogenannte Strike Base aktiviert, eine mit dem letzten Schrei der Waffentechnik ausgerüstete Militäranlage, die gleichzeitig den Ausgangspunkt für die 15 Einsätze dieses überirdischen Ballerspiels bildet. Von dort aus düst man zu insgesamt vier äußerst umfangreichen Monden mit unterschiedlichem Landschaftsdesign – kleine Wäldchen, tiefe Schluchten und hohe Berge wechseln sich mit riesigen Eiswüsten und glühenden Lavafeldern ab. Aber so ganz wollten sich die Designer-Mäxe von ihrer seriösen Vergangenheit dann doch nicht lossagen, weshalb die Action hier auf einem breiten strategischen Fundament ruht: Es wird nicht planlos durch die Gegend geballert, man hat schließlich eine Mission zu erfüllen – das Ausschalten feindlicher Stellungen etwa, die Verteidigung der Heimatbasis oder diverse Begleitschutz- bzw. Rettungsaufträge. Dazu befehligt der Spieler bis zu vier verschiedene Luft- und Bodeneinheiten (Bomber, Gleiter, Panzer usw.), die er im Ernstfall natürlich auch selber steuern darf. In jedem Fall ist aber das taktisch richtige Vorgehen zu empfehlen, denn wer zuerst die feindlichen Nachschubbasen ausschaltet, hat später schneller seinen Frieden. Und wenn die Flieger rechtzeitig Teleporter an der richtigen Stelle abwerfen, können die Panzer scheinbar unüberwindliche Hindernisse ganz locker passieren.

Die interessante Mischung aus Strategie und Action hat natürlich auch im Detail viel zu bieten, beispielsweise 40 verschiedene Feindeinheiten, ausbaufähige Waffensysteme, Begleitschutzsatelliten zum Einsammeln und dergleichen mehr. In technischer Hinsicht wollte man sich ebenfalls nicht mit dem Üblichen begnügen, denn die Grafik kombiniert erstmals eine Voxelspace-Landschaft à la „Comanche" mit 3D-Objekten, die aus herkömmlichen Polygonen zusammengesetzt sind. Das von uns bereits „demoskopisch" besichtigte Ergebnis ist ebenso hübsch wie rasant, und von dem atmosphärischen Soundtrack klingeln unsere Ohren immer noch. Nur an der derzeit noch ausgesprochen gewöhnungsbedürftigen Steuerung, die bis dato auch lediglich die Maus akzeptiert, und an den Feinheiten des Gamedesigns wird bei Max Design noch kräftig gefeilt.

Einen ausführlichen Test versprechen wir Euch daher lieber erst für die Maiausgabe, einen kleinen Vorgeschmack könnt Ihr Euch allerdings schon jetzt gönnen: Auf der aktuellen Begleit-CD zu diesem Heft ist nämlich zufälligerweise auch ein ofenfrisches Strike Base-Demo enthalten! (mic)

SPYCRAFT
The Great Game



Hinter dem bald exklusiv für „Win 95" erscheinenden Spionagethriller steckt mehr als eines der üblichen 007-Abenteuer: Activision hat für das kommende Großprojekt echte Geheimdienst-Größen verpflichtet!

TOP SECRET

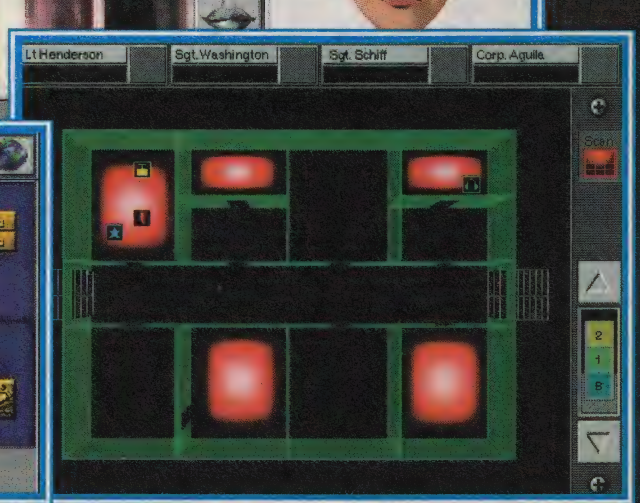
So dürfte sich in diesem schmutzigen Geschäft kaum jemand besser auskennen als der frühere KGB-Generalmajor Oleg Kalugin und sein alter Gegenspieler William Colby, der ehemalige Chef des CIA. Die beiden Veteranen des kalten Krieges haben hier aber nicht nur als technische Berater fungiert – in den zahlreichen Zwischensequenzen werden sie auch höchstpersönlich auftreten!

Auf die explosiven Einfälle eines James Bond ließ sich da locker verzichten, auf eine Präsentation à la Hollywood dagegen nicht: Für die Soundkulisse zeichnen die Oscar-Gewinner der Soundelux Studios verantwortlich, welche ja bereits am neuen „Pitfall" hervorragende Arbeit geleistet haben. Außerdem wurden die Schauspieler aus der US-Filmmetropole gleich dutzendweise vor die Film-, Video- und Fotokameras gejagt. Wo selbst das nicht mehr ausreichte, griff man eben in das CIA-Bildarchiv und gleich darauf tief in die Trickkiste. Als Lohn der Mühe werden den Spieler daher z.B. Massenszenen mit über 200.000 Fähnchenschwingern auf dem Roten Platz erwarten.

Bei soviel Aufwand und einem Budget in Millionenhöhe verwundert es kaum, daß auch die Handlung selbst dem Kopf eines ausgewiesenen Experten entsprungen ist: James Adams, der Washingtoner Bürochef der „Sunday London Times", dachte sich die Geschichte eines jungen CIA-Agenten aus, der von einem geplanten Attentat auf den russischen Präsidentschaftskandidaten erfährt. Noch vor wenigen Jahren hätte er sich zu dieser Nachricht ungerührt einen ungerührten Martini servieren lassen, aber im Zeichen der neuen Weltordnung geht er natürlich daran, die Verschwörung aufzudecken…

Während der Arbeit bzw. des Vergnügens wird man eine Menge zwielichtige Charaktere treffen, bei denen es nicht von vornherein klar ist, auf welcher Seite sie eigentlich stehen. Zudem stellt das Programm es dem Spieler frei, womit er sein Gewissen belasten möchte: Im Gegensatz zu herkömmlichen Adventures gibt es nicht immer nur eine richtige und eine falsche Entscheidung; die Story soll sich vielmehr anhand der selbstgeschaffenen Situation weiterentwickeln und so eine Vielzahl von Lösungswegen erlauben. Aber auch die alltäglichen Pflichten eines kleinen CIA-Angestellten wurden über der großen Mission nicht vergessen, weshalb man u.a. Beweisfotos zu fälschen oder einen vermißten Kollegen aufzuspüren hat.

Das Wichtigste kommt wie immer zum Schluß. Unsere Kontaktperson bei Activision hat uns nämlich streng geheim anvertraut, daß für gewöhnlich gut informierte Kreise bereits im nächsten PC Joker mit einer ausführlichen Test-Analyse des gesamten Vorgangs rechnen! (mz)



DIE NUMMER 1 KOMMT

F1-MANAGER'96

IN ZUSAMMENARBEIT MIT RTL & EINEM BEKANNTEN DEUTSCHEN FORMEL 1 RENNFAHRER BY

SOFTWARE 2000

SYNERGIST

Der Blaue Staub

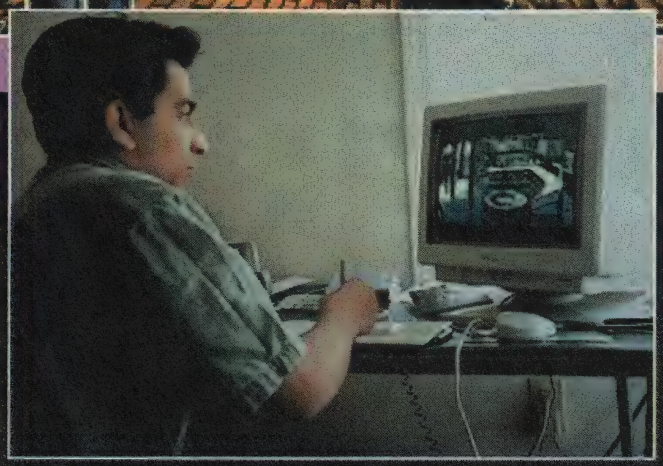
Die „Pinball Illusionisten" von 21st Century sind von der Silber- auf die Bleikugel umgestiegen: Im April wollen sie die Abenteurer mit einem multimedialen Krimi beglücken, bei dem sich Traum und Realität aufs innigste vermischen.

Erfahrene Langschläfer wissen, daß auch der Unterschied zwischen Gut und Böse langsam verschwimmt, wenn man den Gespenstern der Nacht zuviel Raum in seinem Oberstübchen zugesteht. Darüber zerbrachen sich die Macher dieses Games vier Jahre lang den Kopf, bis ihnen schließlich (im Wachtraum?) folgendes Szenario vor Augen erschien:

Der Reporter Tim Machin lebt im Jahre 2010 in der Metropole New Arthus, die als Tummelplatz für schwere Jungs, leichte Mädchen und mittlere Umweltkatastrophen gilt. Er selbst hat anfangs aber nur zwei echte Probleme – zum einen plagen ihn Alpträume, in denen er einen Psychiater bekämpft, der die Menschheit in lauter Mutanten verwandeln möchte. Zum anderen wurde sein Informant Nick just in dem Augenblick ermordet, als er ihm eine brisante Nachricht zukommen lassen wollte. Auf diesen noch recht übersichtlichen Einstieg folgen nun insgesamt fünf Kapitel, in denen die feine Grenzlinie zwischen Helden und Schurken immer mehr verwischt. Mord und Totschlag, Betrug und philosophische Grundsatzfragen werden dabei so lange durcheinandergewürfelt, bis sich am Ende alles klärt. Oder auch nicht…

Daß hier keine geradlinig erzählte Geschichte wartet, dürfte bereits klar geworden sein, aber es kommt noch schlimmer bzw. besser: Der Spieler wird selbst in den Strudel hineingezogen. Der konkrete Handlungsverlauf hängt nämlich ganz davon ab, wie man die einzelnen Rätsel löst und wann man wen auf welche Weise befragt – das Resultat kann die Entdeckung einer völlig neuen Handlungsebene, aber auch der jähe Bildschirmtod des Helden sein. Abspielen wird sich all das in über 70 handgemalten VGA-Locations, die mit Hilfe eines anklickbaren Stadtplans besuchbar sind. Daß deren Proportionen auf den Fotos etwas befremdlich anmuten, ist übrigens kein Versehen, sondern gestalterische Absicht. Ja, wer mag, darf sich das ganze Spiel sogar in atmosphärischem Schwarzweiß zu Gemüte führen!

So oder so haben 75 Schauspieler ihren Kopf für die Bevölkerung von New Arthus vor die Filmkamera gehalten, anschließend ist der Grafiker noch ein bißchen mit dem Zeichenstift drübergegangen. Die enthaltenen Videosequenzen umfassen daher insgesamt auch stolze zwei Stunden, zumeist werden sie allerdings bloß in einem kleinen Screenausschnitt während der ausführlichen Anklicksatz-Gespräche gezeigt. Im englischen Original kommen dazu noch fünf Stunden Sprachausgabe sowie 60 Minuten Musik; gleichzeitig wird hierzulande eine grafisch leicht entschärfte Version mit deutschen Untertiteln erscheinen. Damit zumindest der Staatsanwalt auch weiterhin ruhig schlafen kann… (md)



DER SYNNERGIST IM GESPRÄCH: KARTHIK BALA

Hinter diesem Adventure steckt überraschenderweise kein hartgesottener Zyniker à la Mike Hammer, sondern der 20 Jahre junge, überaus dynamische Projektdirektor Karthik Bala – der sicher noch eine Menge Staub aufwirbeln wird, ganz gleich welcher Farbe!

?: *Hallo, Karthik, beschreib uns doch mal kurz, was du vor und neben der Arbeit an deinem neuen Game schon alles gemacht hast.*

KB: Geboren wurde ich in Indien, mit sieben Jahren ging ich nach England, und vor sieben Jahren zog ich dann in die Vereinigten Staaten. Zur Zeit gehe ich drei Beschäftigungen nach, nämlich Informatik studieren, „Babylon 5" anschauen und bei der von mir mitgegründeten Entwicklungsfirma Vicarious Visions die Fertigstellung von „Synnergist" vorantreiben. Daher arbeite ich durchschnittlich 100 Stunden pro Woche und muß seit einem Jahr mit drei Stunden Schlaf täglich auskommen.

?: *Das erklärt natürlich so manches – auch das alptraumhafte Szenario von „Synnergist"?*

KB: Zum Teil, denn die Grundidee stammt von mir, meinem Bruder Guha Bala, Evan Rubinstein und Joseph McEvoy – entstanden ist sie bereits 1991. Vicarious Visions arbeitete also schon knapp vier Jahre an dem Skript, als 1994 dann der Vertrag mit 21st Century unterschrieben wurde und wir mit der Realisierung des Projekts beginnen konnten. Zuvor hatten wir Demos davon entwickelt, uns die handwerklichen Tricks zugelegt und nebenher ständig an der Ausarbeitung der Handlung und Charaktere gefeilt.

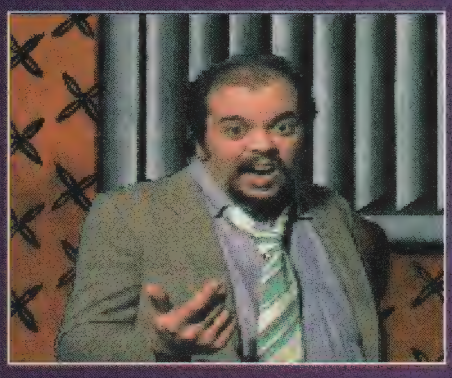
?: *Dem ersten Eindruck nach zu schließen, enthält das Spiel nicht nur ungewöhnlich anspruchsvolle Rätsel, es ist durch das ständige Schwanken zwischen Alltagsrealität und surrealer Traumwelt auch ziemlich kompliziert aufgebaut. Mutet ihr Otto Normalzocker da nicht vielleicht etwas viel zu?*

KB: Nein, ich glaube eher, daß die meisten Hersteller die Intelligenz der Spieler stark unterschätzen. Mit „Synnergist" wollen wir vorzugsweise etwas ältere Abenteurer ansprechen, die Interesse an einem wirklich anspruchsvollen Spiel haben und mal was anderes sehen wollen als die gängigen kindlichen bis kindischen Adventures. Ich denke auch, daß ein PC-Abenteuer in erster Linie über eine einfache Bedienbarkeit und eine durchdachte Geschichte verfügen muß, wenn es Spaß machen soll – und das läßt sich nicht mit Millionen Dollars, sondern nur durch harte Arbeit und mit einem talentierten Entwicklungsteam verwirklichen. Dieses Thema würde ich übrigens gerne auch mit euren Lesern diskutieren, die mich über die E-Mail-Adresse **chance@thematrix.com** erreichen können.

?: *Sei versichert, daß du interessierte Gesprächspartner finden wirst! Aber was wird sich zukünftig aus deiner Feder noch an Software finden?*

KB: Nach dem Abschluß meines Studiums will ich ein Projekt entwickeln, das auf hohem künstlerischen Niveau angesiedelt ist und dabei auch Spaß bereitet. Natürlich gehe ich damit ein gewisses kommerzielles Risiko ein, aber wie heißt es bei euch so schön: Wer wagt, gewinnt!

?: *Schön gesagt. Dann bedanken wir uns mal ebenso schön für dieses informative Gespräch, und zwar mit einem weiteren Schatz deutscher Sprachfolklore: Hals- und Beinbruch für dich und alle deine Vorhaben! (md)*



DUNGEONKEEPER & THEME HOSPITAL

Bei Bullfrog haben die Mannen um Peter Molyneux schon so manchen Geniestreich abgelassen: Das begann mit „Populous", führte über den „Theme Park" und endet mit „Magic Carpet 2" noch lange nicht – wie man hier sieht!

DUNGEONKEEPER

Der Chef persönlich steht hinter dem ersten Rollenspiel der englischen Ochsenfrösche, mit dem er das gesamte Genre glatt auf den Kopf stellen will: Statt mit der üblichen Heldentruppe durch die üblichen Dungeons zu ziehen, soll der Spieler als Oberhaupt der Monsterarmee antreten! Dabei bewacht man zunächst ein noch recht bescheidenes Gewölbe vor goldgierigen CPU-Abenteurern, später dürfen sich die rund 16 verschiedenen Monstrositäten unter der Fuchtel ihres Kommandeurs dann auch in umfangreicheren Labyrinthen austoben. Die Jagd auf Schatzräuber läuft über zehn Befehle und ermöglicht bei Erfolg den Zugriff auf bis zu 20 Zaubersprüche. Und auch der Ausbau des Kellers wird weitgehend im Ermessen des Spielers liegen – wie wäre es z.B. mit einer Folterkammer für lästige Besucher?!

Technisch dürfen wir uns auf eine 3D-Grafik à la „Magic Carpet" freuen, die zudem stufenlos um 360 Grad drehbar ist und mit raffinierten Schattentechniken aufwartet. Dazu gibt's lernfähige Gegner, die den Spieler dazu zwingen, seine Taktik immer wieder zu variieren. Ihren Besuch im Redaktionsdungeon haben die verhaßten Helden übrigens schon für die nächste Ausgabe angekündigt, und wir werden sie gebührend empfangen!

THEME HOSPITAL

Erst im Sommer soll dagegen die „Designer Serie" fortgesetzt werden, welche mit „Theme Park" so erfolgreich begann. Diesmal wird man ein kleines Krankenhaus auf der grünen Wiese leiten, um das erwirtschaftete Geld in neue Stationen und die Forschung zu investieren. Letztere ist deshalb so wichtig, weil hier dauernd bis dato unbekannte Krankheiten auftauchen, die alle ihre eigenen Behandlungsmethoden erfordern: Außer dem geschwollenen Wasserkopf und wildem Haarwuchs gehören dazu auch so schreckliche Modekrankheiten wie eine unkontrollierbare Vorliebe für ausgebeulte Hosen! Wer diese Leiden erfolgreich bekämpft, wird dann in ein größeres Hospital mit noch haarsträubenderen Aufgaben befördert.

Angesiedelt ist die Simulation in vier verschiedenen Zeitepochen und der vom Vorgänger her bekannten Iso-Grafik. Zur personellen Ausstattung gehören sage und schreibe 1.000 Personen mit ganz individuellem Eigenleben. Dazu kommen zahllose Gegenstände, die nicht bloß zur Staffage dienen, sondern ein wesentliches interaktives Element der liebevoll simulierten Anstaltswelt bilden sollen. Bleibt also nur zu hoffen, daß dieser wichtige Beitrag zur Volksgesundheit rechtzeitig vor dem Beginn des Wintersemesters in den Handel kommt – damit angehende Mediziner schon vorab Einblick in ihre künftige Berufspraxis erhalten… (mic)

Windows® 95
eröffnet Ihnen
eine neue
Welt.

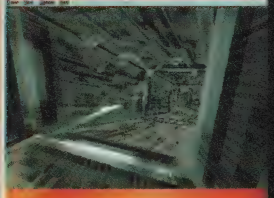
[Wow!]

Diese Anzeige ist eine Co-Produktion von Microsoft-Software und Rempen & Partner. Windows und Microsoft sind eingetragene Marken und Where do you want to go today? ist eine Marke der Microsoft Corporation.

Noch nie haben Sie so präzise, so schnell, so zuverlässig gespielt. Und – besonders wichtig für Hardcore-Daddler: der Sidewinder 3-D Pro lebt besonders lange und verhindert auch bei extremer Spieldauer das gefürchtete Abdriften.

Microsoft®

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™



Fury³ und Sidewinder 3-D Pro eröffnen Ihnen acht neue Welten.

Es ist nicht jedermanns Sache, ein bewaffnetes Raumschiff zu steuern. Und damit gegen rebellierende Androiden – Bionen genannt – zu kämpfen, um 8 Planeten aus den Fängen dieser unerbittlichen Feinde zu befreien.

Aber Sie sind ja auch nicht jedermann. In der Welt von Fury³ sind Sie der wachsame Pilot, der Feinde blitzschnell auf dem 3-D-Radarschirm ortet. Der sich mit seinem Schiff in allen 6 Richtungen frei im Raum bewegt: über Berge, Wolken, Ozeane, in Städten. Der sein Schiff ins Meer abtauchen läßt, wenn die Verfolger zu lästig werden. Der keine Müdigkeit kennt, nonstop Einsätze fliegt, um seine Mission zu erfüllen: die Welt zu retten. Na ja, zumindest 8 Planeten wie den rötlichen Ares oder den von Schlangen bevölkerten Sebek.

Ein treuer Gefährte geht Ihnen im heldenhaften Kampf für das Friedensbündnis zur Hand: Sidewinder 3-D Pro, der erste Microsoft-Joystick, der eine dreidimensionale Steuerung ermöglicht. Oder sind Sie etwa gar kein Held? Dann brauchen Sie auch nicht zu Ihrem Fachhändler zu gehen. Für alle Heroen aber gilt: Den Fachhändler in Ihrer Nähe erfahren Sie unter 01 80/5 25 11 99. Hier können Sie auch eine Demo-CD mit den neuen Microsoft-Home-Produkten zum Preis von DM 19,95 inkl. Versandkosten bestellen.

Start

Team

Während die FIFA-Funktionäre im richtigen Leben noch nicht so genau wissen, mit welchen Neuheiten sie den Fußball attraktiver machen können, ist mfn dieser Schritt auf dem Digi-Rasen bereits gelungen: Für MicroProse und „Windows" programmierte man einen Kicker-Manager voller frischer Ideen!

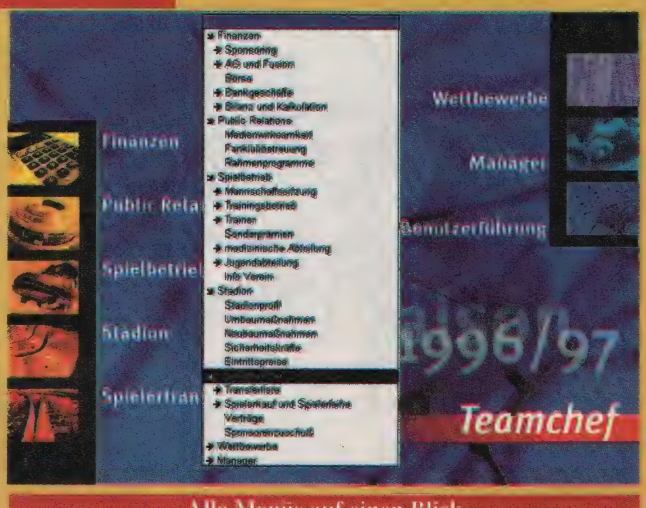
So beliebt dieses Genre hierzulande ist, so angestaubt ist es inzwischen auch. Es war also mal wieder höchste Zeit für ein kleines Sondertraining, wobei hier die „**m**ethoden **f**reier **n**eugestaltung" zum Zuge kamen: Sklavische Vereinstreue ist schon mal passé, wenn es für maximal drei Meistermacher vor dem Monitor darum geht, über elf Spieljahre hinweg an ihrer Karriere zu basteln – als Manager und Trainer in Personalunion darf man innerhalb der fünf größten Fußballnationen Europas mit ihren über 500 Klubs und mehr als 5.000 Kickern munter den Brötchengeber wechseln.

Kein Wunder, wenn sich daraus ein (separat verwaltetes) Persönlichkeitsprofil mit Elementen ergibt, die man bislang nur aus dem Rollenspiel-Genre kannte. So wird das digitale Alter ego durch sportliche und finanzielle Erfolge sowie steigendes Ansehen in der Öffentlichkeit stetig weiter vorangebracht und kann auch in andere Teamchef-Runden exportiert oder für einen Neubeginn verwendet werden. Ein weiteres und, wie man aktuell sieht, sehr realistisches Novum sind die flexiblen Spielplanstrukturen: Gut möglich, daß die nationalen und internationalen Verbände am Ende einer Saison tiefschürfende Regeländerungen beschließen. So könnte sich beispielsweise Beckenbauers Traum von einer Europaliga erfüllen, oder Unentschieden werden durch Einführung des „Golden Goal" bzw. „Sudden Death" Geschichte.

So oder so, als Nobody bekommt man natürlich nicht gleich zu Beginn Angebote von Spitzenclubs wie Real Madrid, da werden z.B. bei Fortuna Düsseldorf erst mal kleinere Brötchen gebacken. Für die Kohle im Vereinsofen sorgt man durch die Suche nach geeigneten Sponsoren für Trikot- und Bandenwerbung, aber auch der Aktienhandel und Festgeldanlagen sind möglich. Kommt es dennoch zu finanziellen Engpässen, hilft ein Darlehen der Bank weiter. Wer es noch tiefschürfender will, darf auch die Umwandlung des Vereins in eine AG beantragen, was natürlich am Ende der Saison die mehrheitliche Zustimmung des Vorstands finden muß. Und falls die Wahlheimat gar zwei Teams aufzubieten hat (wie z.B. Mailand oder München), könnte man bei Bedarf sogar eine Fusion ins Auge fassen!

Gelegenheiten, sein Geld wieder loszuwerden, gibt's natürlich noch reichlicher; etwa bei der Imagepflege: Zu den erfolgversprechenden PR-Maßnahmen zählen u.a. Plakat- und TV-Werbung, die Betreuung der Fanklubs und ein unterhaltsames Rah-

Fast wie im TV



Alle Menüs auf einen Blick

chef

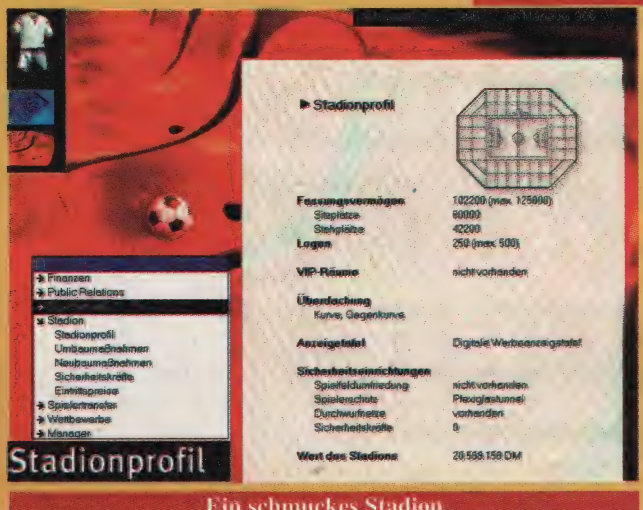
Die Aufstellung steht!

Auf dem Rasen zählt nur der Sieg

menprogramm im Stadion. Hier sollte das zahlende Publikum zudem mit steten Erweiterungen und Modernisierungen verwöhnt werden, was im Bau eines komplett neuen Schmuckkästchens gipfeln kann. Je nach Gewaltbereitschaft der Fans werden zudem ausreichend Sicherheitskräfte benötigt, da die bei Ausschreitungen anfallenden Konventionalstrafen durchaus einen Großteil der Einnahmen verschlingen können.

All das würde eigentlich schon für einen ausgefüllten Arbeitstag reichen, aber es gibt noch viel mehr zu tun. So wollen Chef- und Ko-Trainer, Ärzte, Physiotherapeuten und Psychologen eingestellt werden. Und der Trainingsbetrieb inklusive der Buchung von entsprechenden Lagern fällt ebenso in den Zuständigkeitsbereich des Teamchefs wie das Festlegen von Taktik, System und Aufstellung. Was eventuelle Verstärkung durch Neuverpflichtungen angeht, so darf vor dem Aushandeln des Vertrags (wobei wiederum auf das Gehaltsgefüge der Truppe zu achten ist, sollen Neid und Mißgunst später nicht auf den Rasen getragen werden) ein Probetraining absolviert werden. Aber auch Investitionen in ein Internat für die Fußballjugend mögen sich rentieren, entsteigt der Talentschmiede doch so manch hoffnungsvoller Nachwuchsprofi.

Irgendwann ertönt freilich auch hier unwiderruflich der Anpfiff, und dann zeigt sich, ob die Schützlinge das Erlernte auch praktisch umsetzen können. Zu sehen sind die



Ein schmuckes Stadion

Begegnungen aus der Draufsicht und unter Verzicht auf vorberechnete Spielzüge: Die als numerierte Kreise dargestellten Kicker agieren generativ, die Partie wird also unter Berücksichtigung ungezählter Parameter in Echtzeit berechnet – was einen offenen Spielausgang und damit viel Spannung garantiert. Ansonsten bleibt die Präsentation im genreüblichen Rahmen, es warten also ordentliche Begleitmusik, eine atmosphärische Stadionkulisse nebst ein paar weiteren Sound-FX, nett digitalisierte Hintergrundbilder und kleine Videosequenzen. Allerdings bestechen die zahlreichen Menüs hier durch ein Maximum an Übersichtlichkeit. Dank Online-Hilfe und der einblendbaren Box, über die ein blitzartiger Zugang zu allen Unterpunkten möglich ist, spielt sich Teamchef nach kurzer Einarbeitungszeit somit äußerst komfortabel. Dazu trägt auch der praktische Terminkalender mit seiner Erinnerungs-Funktion für alle Aktionen, die man per Nager hineingezogen hat, sein Scherflein bei.

Fazit: Teamchef bietet ein motivierendes Gameplay aus bewährten und erfrischend neuen Features, was das Programm trotz der vergleichsweise etwas faden Optik nicht nur zu einer willkommenen Abwechslung zu den üblichen Genrekollegen, sondern auch zu einem Hit für die vielen Fans des digitalen Fußballmanagements macht! (st)

HIT

Teamchef

(mfn/MicroProse)

Innovatives Fußballmanagement mit Anleihen bei anderen Genres, läuft nur unter „Windows".

GRAFIK	*58%*
SOUND	*62%*
STEUERUNG	*83%*
MOTIVATION	*89%*

85%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386 DX, besser gleich ein Pentium
SPEICHER:	8 MB RAM, 15 bis 44 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

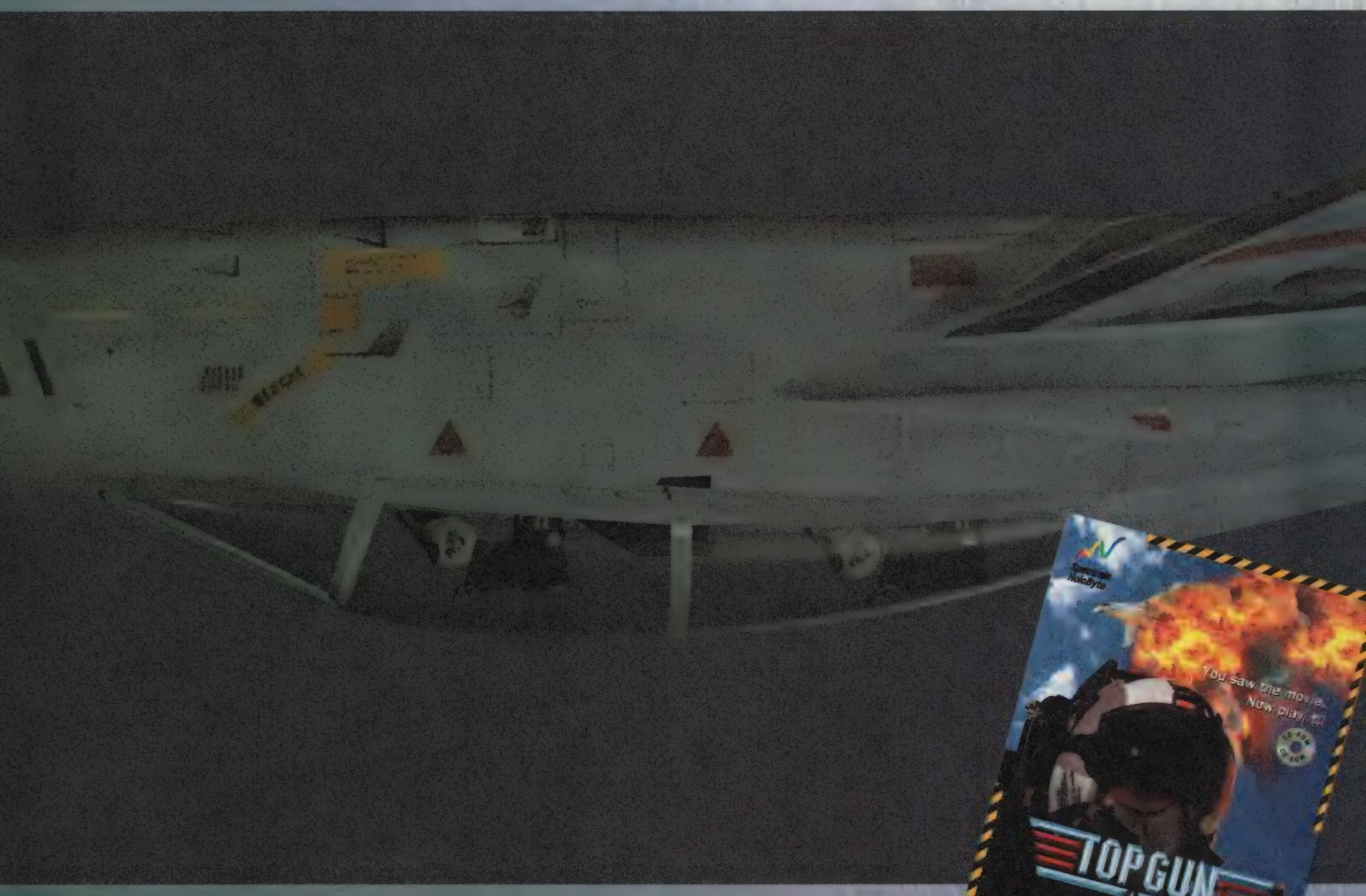
EIN INTERVIEW MIT TEAMCHEFS VON MFN

Wir haben mit Jürgen Korfmacher, Andreas Wolfes, Lars Krosch und Uwe Hunger, den harten Kern des noch jungen Programmierteams der „methoden freier neugestaltung", kurz an den Spielfeldrand geholt, um Antworten auf einige Fragen zu erhalten.

Die mfn-Cracks von links nach rechts: Jürgen Korfmacher, Andreas Wolfes, Lars Krosch und Uwe Hunger

?: *Zunächst die Aufstellung – wer oder was steckt alles hinter eurem vielversprechenden Namenskürzel?*
mfn: Zu den Stammspielern gehören seit der Vereinsgründung vor drei Jahren sechs Freunde, die sich noch von der Schule her kennen. Mittlerweile besteht unsere Mannschaft aber aus 15 Leuten im Alter zwischen 18 und 28 Jahren. Und weil das fast alles Akademiker sind, haben wir mit Informatikern, Grafikdesignern, Geisteswissenschaftlern, Sport- und Mathematikstudenten für jede Disziplin die richtigen Experten im Team.
?: *So ist es euch wohl auch gelungen, als erstes rein deutsches Programmierteam von MicroProse unter Vertrag genommen zu werden?*
mfn: Qualität setzt sich eben durch! Es gab eigentlich niemanden, der vom „Teamchef" nicht begeistert war, MicroProse eingeschlossen. Wir haben dort also einfach angeklopft, und kurze Zeit später öffneten sich alle Türen…
?: *Um so erstaunlicher, als das Feld im digitalen Fußballmanagement gerade hierzulande dicht besetzt ist – und dennoch stürmte euer Erstling gleich an die Tabellenspitze!*
mfn: Die schönste Nebensache der Welt ist nun mal das ideale Thema für eine sportliche Wirtschaftssimulation. Außerdem hatten wir so viele Ideen, die bisher in diesem Genre nicht zu finden waren: Gründung einer AG, Fusionen, Europaliga, Sudden Death, die generative Spieldarstellung etc. Das Grundkonzept stand zwar schon vor drei Jahren, aber wir haben uns Zeit gelassen, die Features so einzubinden, daß es nicht zu einer Überfrachtung mit Optionen kommt. Die Spielbarkeit ist ja immer noch das wichtigste Kriterium, wenn man einen Klassiker von morgen schreiben will.
?: *Wie sieht es mit Klassikern von übermorgen aus?*
mfn: Da mangelt es uns nicht an Ideen, doch ehe wir uns auf das nächte Projekt stürzen, wollen wir den „Teamchef" erst mal auch im Mutterland des Fußballs heimisch machen.
?: *Auch in England ist ja derzeit „Win 95" groß im Kommen; wie seht ihr als „Fenster-Manager" diesbezüglich die Zukunftsperspektiven?*
mfn: In nächster Zeit dürften wohl die DOS-Games noch dominieren, mittelfristig kann sich „Windows 95" jedoch sicher durchsetzen. Auf längere Sicht werden aber wohl plattformunabhängige Games das Rennen machen.
?: *Wie wäre es zum Abschluß noch mit einer amüsanten Anekdote aus der Entwicklungsphase?*
mfn: Nun, eine nette Abwechslung zur harten Programmierarbeit war für uns das Drehen der Musikvideos. Diese Ohrwürmer sollten uns aber später noch oft in der Konzentration stören, denn es gab immer jemanden, der die Melodien von „Ephemere" oder „One More Night" vor sich hinpfiff. Und natürlich finden wir es auch ganz lustig, daß viele unserer Ideen nun auch in der Realität diskutiert werden oder gar schon beschlossene Sache sind – z.B. die Einführung der Wettbewerbsmelodien oder das „Golden Goal" bei der kommenden EM.
?: *Da weitere Meilensteine von mfn wohl auch bereits beschlossene Sache sind, bleibt uns nur noch, uns für das aufschlußreiche Gespräch zu bedanken. (st)*

UNSER NEUESTER FLUGSIMULATOR - DA BLEIBT IHNEN DIE LUFT WEG



ERHÄLTLICH FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE MIT CD-ROM

Schnallen Sie sich an, starten Sie die Triebwerke, und machen Sie sich bereit, in einen interaktiven Film katapultiert zu werden, in dem es nur einen Sieger gibt. Sind Sie bereit zum Abheben? Sind Sie bereit für "TOP GUN® - Fire at Will"?

Spectrum HoloByte

MICROPROSE

Spectrum Holobyte - Microprose World Wide Web Adresse: http://www.microprose.com

™ und © 1995 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten.
MicroProse ist autorisierter Nutzer.

Wenn Michael bereits den Untergang des Abendlandes heraufdämmern sieht, hat er leider gar nicht so unrecht: Nahezu alle Duckmäuser, die sich einst vorschnell von Erotik-Soft distanzierten, haben so was nach dem von uns erstrittenen Urteil wieder im Heft. Aber auf meine Antworten könnt Ihr Euch noch verlassen!

GESPENSTER IM FENSTER

1) Wenn man sich die Hersteller-Umfrage vom letzten Heft mal anschaut, dann ist die große Mehrheit offenbar der Meinung, daß in Zukunft ohne „Windows 95" nichts mehr geht. Na schön, aber was ist jetzt eigentlich so toll daran?
2) Ich besitze einen Pentium 90 mit 8 MB RAM, was ja heutzutage auch schon fast wieder nix Besonderes mehr ist. Aber nachdem ich „Warcraft 2" gekauft hatte und den Leveleditor ausprobieren wollte, kam die Meldung: Ohne „WinG" und „Win32S" läuft gar nichts! Wie komme ich jetzt an diese Tools? Ich habe nämlich kein Modem, um mir irgendwo was abzuholen; würde es also was bringen, wenn ich mir „Win 95" besorgen würde?
3) Ich bin mit Euren Noten sehr zufrieden; daß Ihr z.B. „Warcraft 2" zum Hit gemacht habt, ist völlig korrekt! Aber wieso gibt die USK das Game erst ab 16 Jahren frei? Was soll so schlimm daran sein, Orks in ihre Dimension zurückzudrängen, selbst wenn es dabei etwas rauh zugeht? Nach diesem Maßstab müßten „Die Siedler" ja auch ein 16er-Rating haben, muß man dort doch den Gegner mit möglichst vielen Rittern in brutalen Einzelkämpfen abschlachten. Okay, das war ein bißchen übertrieben, aber im Prinzip läuft's doch darauf hinaus!
ärgert sich Andreas Sensen aus Münster.

1) Für uns User bringt „Win 95" nun mal mehr Bequemlichkeit, während die Entwickler näher an der Hardware programmieren und somit in absehbarer Zeit schnellere und stabilere Produkte abliefern können. Weitere Argumente für (und auch ein paar gegen) das neue Betriebssystem liefert die aktuelle Fortsetzung unserer Umfrage.
2) Tatsächlich ist der Leveleditor zu „Warcraft 2" ein speziell für „Win 95" entworfene Progi. Eine andere Möglichkeit, die in den neuen Fenstern von Haus aus enthaltenen Tools „WinG" und „Win32S" zu bekommen, wäre, in regulärer „Windows"-Software danach zu suchen. Durchforste doch einfach mal Deine Sammlung nach einer Scheibe mit diesen Beigaben!
3) Wenn man nach dem prinzipiellen Konzept geht, läßt sich ja in nahezu jedem Spiel Konfliktstoff finden – meist macht daher die Präsentation das Rating.
Alles Sense(n), Dein Ghost

GUT ODER VIEL?

Ich kann Jonas Rumpf aus dem Januar-Ghostwriter nur zustimmen: Euer PC Joker ohne CD ist zu teuer; er sollte 5,– DM kosten. Ihr schreibt, daß Qualität ihren Preis hat, aber haben denn andere keine Qualität? Die PC James z.B. hat mehr Seiten, manchmal mehr Tests und eine CD dazu – für knapp zehn Mäuse. Eure Tests sind zwar besser, kritischer und stilistisch ausgefeilter, aber wen interessiert das, wenn man anderswo mehr für sein Geld kriegt?
Trotzdem lese ich Eure Zeitschrift seit der 6/92 und würde gerne auch die älteren Hefte haben – leider sind sie vergriffen, wieso? Ihr werdet doch wohl so klug gewesen sein, je ein Exemplar aufzuheben, und könntet sie somit doch einfach nachdrucken und im Shop anbieten!
schlägt Jens Fragezeichen aus Berlin vor.

Wie Du selbst geschrieben hast, bezog sich unsere Antwort ausdrücklich auf die QUALITÄT und eben nicht auf die Quantität. Denn eines muß trotz all unserer Scherze über die Arbeit bei Wasser und Brot doch klar sein: Für das Gehalt, das ein einziger kompetenter und stilistisch versierter Redakteur (völlig zu Recht) verdient, kann man eine ganze Menge mehr oder minder talentierter Hobby-Schreiberlinge engagieren, um so ein Heft vollzuschrotten! Und da wir nun mal zur qualitätsbewußten Fraktion zählen, können wir einfach nicht glauben, daß viel Müll besser sein soll als ein vernünftiges Maß an Klasse. Dir scheint's letzten Endes ja genauso zu gehen, bloß drucken wir die vergriffenen Ausgaben trotzdem nicht extra für Dich nach – das würde doch die Sammlerpreise kaputtmachen...
Der Wahrheit verpflichtet, Dein Ghost

DIE TREIB(ER)JAGD

Hallo, Ghost, da Du unsterblich und allwissend bist, habe ich ein paar Fragen an Dich:
1) Vor ein paar Monaten legte ich mir einen gebrauchten PC zu und habe jetzt gemerkt, daß ich unter „Windows" keine 256 Farben kriege, weil mir der entsprechende Treiber fehlt. Woher bekomme ich den?
2) Wird es irgendwann mal wieder eine Polit-Simulation geben, die vom Konzept her mit dem Oldie „Balance of Power" vergleichbar ist?
3) Wie fühlt man sich als Untoter?
4) Der PC Joker Total ist technisch gesehen eine totale Fehlkonstruktion: Versucht man die CD vom Cover abzulösen, zerstört man zwangsläufig das Titelblatt. Ansonsten ist die CD aber ganz okay, was im übrigen auch für das Heft gilt.
freut sich Philipp Ammon aus Duisburg.

1) Am einfachsten erhält man Treiber durch das Durchschnüffeln von Online-Diensten und Mailboxen. Falls Dir das mangels Modem nicht möglich sein sollte, würde ich es mal mit einem netten Brief an den Hersteller der Grafikkarte versuchen. Im Extremfall hilft aber wohl nur ein neues Kärtchen.
2) Schön wär's ja, aber im Augenblick steht nur „Cyber Judas" an, der Nachfolger zum eher halbgaren „Shadow President". Aber vielleicht erwärmt sich ja demnächst ein Hersteller für die Idee einer multimedialen Neuauflage von „Balance of Power"?
3) Also, „Untoter" gilt in meinen Kreisen als Schimpfwort für Zombies, Vampire, Skelette und ähnliches Pack. Wie also soll sich ein seriöses Gespenst bei dieser Anrede schon fühlen, wenn nicht beleidigt?
4) Die Fehlkonstruktion dürften eher schon Deine ungeschickten Finger sein, da etwas Umsicht und eine Rasierklinge das Problem lösen. Ob man Dir allerdings so ein Gerät in die Hand geben darf?!
Dein (wie gesagt) allwissender Ghost

DAS SCHWARZE LOCH

Muß das eigentlich sein, daß Ihr die Total-CD vorne auf das Heft klebt? Ich sammle Eure Zeitschrift seit der ersten Ausgabe und behandle sie pfleglich. Als ich aber letzthin versuchte, die CD-Hülle vom Titel zu trennen, habe ich ein Loch hineinreißen müssen. Also, laßt Euch doch dazu bitte was einfallen! Und noch 'ne Frage an Ghost: Nimmt er mich mal mit auf seine nächste Ektoplasma-Sauftour?
hofft Jens Domagalla aus Dortmund.

Aus vertriebstechnischen Gründen muß die CD tatsächlich auf dem Cover angebracht sein, weshalb ich vorläufig auch Dich nur über die (Rasier-) Klinge springen lassen kann. Ein Grund mehr, Dich nicht auf Besäufnisse, gleich welcher Art, mitzunehmen – am Ende reißt Du mir noch ein Loch ins Laken!
Vorsicht ist die Mutter aller Zerreißproben, Dein Ghost

FRAGEN & PLAGEN

1) Ist demnächst mit einem dritten Teil von „Simon the Sorcerer" zu rechnen?
2) Mit welcher Software werden eigentlich Spiele programmiert?
3) Ist es überhaupt sinnvoll, sich ein CD-Laufwerk zuzulegen, das noch schneller als ein Quadrospeeder ist?
4) Macht ein mathematischer Coprozessor auch bei Spielen Sinn?
5) Warum erscheint das „Pro & Contra" nicht in jeder Ausgabe?
6) Welches ist eigentlich das beste Raytracing-Programm?
7) Was haltet Ihr persönlich von „Windows 95"?
löchert uns Alexander Plieske aus Wismar.

1) Sieht leider nicht danach aus, als würde Simon in absehbarer Zeit auf den Screen zurückkehren.
2) Spiele werden in der Regel mit Programmiersprachen wie „Assembler", „C" oder firmeneigenen Entwicklertools erstellt. Richtige Programmiersoft wie „Director", „Visual Basic" etc. setzt man dagegen oft und gern bei der Multimedia-Entwicklung unter „Windows" ein.
3) Darüber streiten sich (nicht nur) die Geister: Obzwar im Normalfall ein Quadrospeeder für Video- und Soundfiles vollkommen ausreicht, kann es ja bei aufwendigen Games vorkommen, daß nur minimale Programmteile auf der Festplatte installiert werden. In solchen Fällen, wo also der eigentliche Programmcode von der CD geladen werden muß, macht sich ein Plus an Geschwindigkeit schon bemerkbar.
4) Nur relativ wenige Spiele nutzen Coprozessoren. Und weil die Teile bereits seit geraumer Zeit fest in die CPU eingebaut werden, ist's eigentlich ohnehin egal.
5) Weil erstens nicht immer ein strittiges Thema vorliegt und zweitens in Software-intensiven Zeiten (etwa um Weihnachten herum) die Tests natürlich Vorrang haben.
6) Der beste Raytracer? Schwer zu sagen: Prinzipiell liefert z.B. „Real 3D" sehr gute Ergebnisse, während im Zusammenhang mit Animationen wohl eher das „3D Studio" angesagt wäre. Freilich sind derartige Profi-Tools nicht eben billig.
7) Wer ist „Ihr"? Zu diesem Thema sind auch die Meinungen der Redaktion geteilt; überwiegend kommt der Zugewinn an Bequemlichkeit hier aber recht gut an – kein Wunder bei artengeschützten Faultieren wie uns!
Gähn, Dein Ghost

HAUT DEN LUCAS

Mag ja toll sein, daß bei den neuen Adventures von Lucas Arts jetzt der ganze Bildschirm ausgenutzt wird, aber die neue Benutzerführung weiß kaum jemandem zu gefallen – mir jedenfalls nicht! Die alte Methode war einfach besser: Games wie „Vollgas" oder „The Dig" begeistern nicht mehr so recht. Oder wie seht Ihr das?
fragt Sascha Klink aus Schweich.

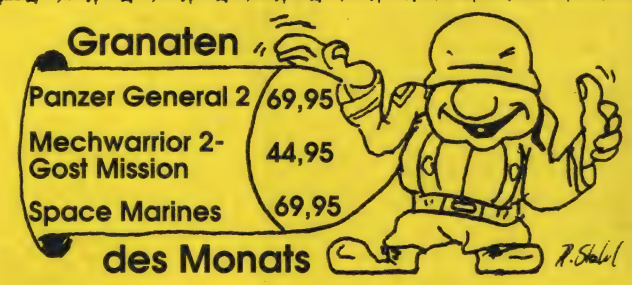
Wir sehen's ähnlich, allerdings nicht wegen der doch recht handlichen Benutzerführung. Wir würden eher auf verbrauchte Ideen im Design tippen...
Tops, die Watte quillt! Dein Ghost

DAS SCHWEIGEN DER HAMMEL

1) Im Januar-Besserwisser hattet Ihr ein paar Cheats zu „Need for Speed" parat. Doch leider weiß ich nicht, an welcher Stelle ich sie eintippen muß – vielleicht könnt Ihr mir helfen?
2) Vor kurzem habe ich mir die Neuauflage von „Burntime" aus dem tewi-Verlag gekauft. Auf der Verpackung sowie in Eurem Test stand was von Sprachausgabe, doch ich höre nur Musik. Dabei

FRONTLINE

Tel. 030 / 844 07 37 • Fax 030 / 844 07 38
12.00 - 22.00 Uhr persönliche Bestellannahme
Birkbuschstraße 17 • 12167 Berlin



3 D Ultra Pinball	69,95	Pinball Illusions	64,95
5 th Musketeer	74,95	Pinball World	64,95
A-IV Networks	89,95	Pole Position *	89,95
AH-64 D Longbow *	89,95	Police Quest SWAT	79,95
Albion	89,95	Pro Piball-The Web	59,95
Alien Odyssey	74,95	Rebel Assault 2	79,95
Ascendancy	89,95	Riddle of Master Lu *	79,95
Battle Isle 3	84,95	Road Warrior	69,95
Bleifuß	59,95	Schleichfahrt *	84,95
Capitalism	84,95	Sea Legends	84,95
Cäsar 2	89,95	Shannara *	79,95
Claim to Power	89,95	Sim Isle	79,95
Clearing House	74,95	Sim Tower	79,95
Command & Conquer	89,95	Sim Town	79,95
Com. & Con. Mission *	34,95	Steel Panthers	79,95
Crusade	89,95	Stonekeep	89,95
Crusader-No Remorse	89,95	Terminator Fut. Shock	79,95
Der Planer 2 *	79,95	TFX: EF 2000	89,95
Der Seelenturm *	74,95	The Dig	74,95
Destruction Derby	89,95	The Hive	64,95
Druidenzirkel	69,95	This means War *	89,95
Endorfun	64,95	Thunderhawk 2	79,95
Entomorph	74,95	Thunderscape *	79,95
Extrem Pinball *	59,95	Tie Fighter Enhanced	74,95
Fatal Racing	69,95	Time Gate: Kn. Chase *	84,95
Fate to Black	89,95	Top Gun-Fire at Will *	99,95
FIFA Soccer 96	84,95	Vollgas	89,95
Formula 1 Grand Prix 2 *	99,95	Warcraft 2	84,95
Frankenstein	89,95	Warhammer	69,95
Grand Prix Manager	89,95	Wetlands	69,95
Hexen	79,95	Wing Commander 3	89,95
Indy Car Racing 2	84,95	Wing Commander 4 *	99,95
Magic Carpet 2	84,95	Witchaven	79,95
Mechwarrior 2	84,95	Worms	79,95
Need for Speed	89,95	Z	79,95

Sonderangebote

Dark Sun 2	24,90	Indy Car Racing	29,95
Descent	49,95	Kingdoms of Germany	39,95
Ecstatica	49,95	Star Crusader+Speech	29,95
Hell	24,95	Ticonderoga	39,95
Hi-Octane	49,95	X-Com	49,95

VERSTAUBT EURE SOFTWARE IM SCHRANK ? ? ?

- Nehmt eine Liste der Spiele die Ihr verkaufen wollt, faxt oder schickt sie uns zu, oder ruft uns an.
- Wir bewerten dann Eure Software und machen Euch ein Angebot, welches 14 Tage gültig ist.
- Wenn Ihr mit unserem Gebot einverstanden seid, verpackt die Spiele gut und schickt sie ausreichend frankiert zu uns.
- Sobald uns Eure Sendung erreicht, werden alle Spiele auf Viren, Vollständigkeit sowie Beschädigungen der Anleitungen und aller Beigaben geprüft.
- Wenn alles in Ordnung ist, erhaltet Ihr den vereinbarten Betrag als Scheck, oder wir verrechnen auf Wunsch zu günstigen Bedingungen Euer Guthaben mit dem nächsten Einkauf.
- Sollte Eure Sendung unvollständige oder defekte Software erhalten, müssen wir diese leider unfrei zurückschicken.

Preishammer
CD Rom
Quad. Speed
3fach Wechsler
299,-

Hardware

Sim PS/2 4 MB	199,00
Quadro Speed	199,00
1080 AT - Bus	409,00
Seagate 10 ms	

Versandbedingungen: Bei Nachnahme DM 10,50 + DM 3,00 NN-Gebühr, bei Vorkasse DM 7,50, pro Paket ab DM 250,00 portofrei. Alle Preise in DM incl. MwSt. Sonderangebote nur solange der Vorrat reicht. * Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

habe ich einen DX2 mit 8 MB RAM und Soundblaster 16, was doch wohl reichen sollte! Ich habe sogar den Tip der Anleitung befolgt, den Soundkartentreiber „ct-voice.drv" ins „Burntime"-Verzeichnis zu kopieren, doch es nützte alles nichts. Habt Ihr eine Idee?
3) Der PC Joker hat endlich jene Klasse erreicht, die der Amiga Joker in den Jahren von 91 bis 93 hatte: übersichtliche Testberichte, witzig gestaltet, treffende Bewertungen und total professionelles Layout. Kurzum, Ihr macht das derzeit beste PC-Spielemagazin!
4) Bringt doch mal wieder was zu „Monster Island" oder anderen Briefspielen im Blackout!
schlägt Jens Sauther aus Münchweiler vor.

1) Stets zu Diensten: Die Cheats werden anstatt der Namen der Fahrer eingegeben!
2) Redaktionssenilius Opa Joe vermeint sich düster erinnern zu können, mit demselben Problem gekämpft zu haben – welches sich allerdings nach der auch von ihm durchgeführten Treiber-Operation in Luft auflöste. Am besten, Du fühlst mal den Tewis auf den Zahn.
3) Da sagst Du mir zwar nichts Neues, aber man hört's doch immer wieder gern: Danke für die Blumen!
4) Warum nicht – was meint der Rest unserer werten Leserschaft?
Mit einem freundlichen „Mähhh!", Dein Ghost

DIE MOD-ISCHE SCHILLERSCHEIBE

Erst mal ein großes Lob für den PC Joker Total vom Januar: Die Beilag-Scheibe war erstklassig, insbesondere die MOD-Files gefielen mir super! Eine gute Idee, auch mal was anderes als immer bloß Demos auf die CD zu packen. Wie wär's denn bei Gelegenheit mal mit Hintergrundbildern (von Ghost, von hübschen Models usw.)?
e-mailte Thorsten Hessler aus Grbg.-Queckborn. Hm, seltsamer Ort...

Läßt sich alles einrichten. Bis dahin mein Tip: Auf der kultigen Joker-CD gibt's neben einem interaktiven Comic, einer Lösungs-Datenbank, einem Video-Spiel und einem Video-Interview u.a. auch goile Clip-Art von mir und ähnlichen Highlights (anbei ein kleiner Appetizer) – jetzt für nur noch 29 Mäuse im Joker-Shop!
Dein preiswerter MODell-Ghost

VÖLLIG AUFGELÖST

Schreibt doch in die Bewertungskästen statt VGA oder SVGA lieber die maximale Auflösung hinein, die das Spiel schafft. Das hätte mehr Aussagekraft!
meint Matthias Hofinger aus Neuburg.

Der Vorschlag klingt nur auf den ersten Blick gut, denn ob die eigene Grafikkarte SVGA darstellen kann, weiß praktisch jeder – daher kann auch jeder was mit dem entsprechenden Info anfangen. Aber wir möchten bezweifeln, ob jedem klar ist, wo er z.B. 640 x 480 in 256 Farben einzuordnen hätte, und das ist heutzutage noch die gebräuchlichste Auflösung!
Dein kunterbunter, aber schwer löslicher Ghost

DER NATIONAL-JOKE(R)

Wenn man sich daran gewöhnt hat, daß Ihr bei Spielen aus deutschen Landen meist etwas überbewertet (und sich an diese Erkenntnis hält), ist Eure Zeitschrift durchaus ein Maßstab dafür, welche Games man sich zulegen sollte und welche nicht. Um so überraschter war ich, als ich in der Januar-Ausgabe sowohl einen Testbericht zu „Indycar Racing 2" als auch einen vom „Grand Prix Manager" vermißte. Vor allem deswegen, weil ich die Spiele an dem Tag, an dem ich mir das Heft kaufte, hier in Österreich im Laden entdeckte – was ja einiges zu sagen hat, da die Auslieferung bei uns meist ein Weilchen hinterherhinkt. Ich nehme also an, daß damit Euer wahrscheinliches Argument, Ihr hättet die Teile zu spät bekommen, entkräftet ist, oder?
lästert Herbert Zach aus Irgendwo in Österreich.

Doch, doch, Indys Rennauto hat den Redaktionsschluß haarscharf verfehlt, der „Grand Prix Manager" hingegen lag uns schon länger vor, allerdings noch ohne die vom Hersteller versprochenen Render-Zusatzsequenzen. Also haben wir den Test im Interesse der Vollständigkeit um eine Ausgabe verschoben. Und dafür gibt's nun Schelte?! Genau wie ich den Vorwurf der Bevorzugung von digitalem Nationalgut weit (ungefähr bis Irgendwo in Österreich) von mir weise!
Es versteht die Welt nicht mehr, Dein Ghost

ES WAR EINMAL...

Vor rund drei Jahren hat alles angefangen: Damals hatte ich nicht die geringste Ahnung von Computern, entdeckte aber bei einem Freund diesen bewußten 3D-Ballerdungeon. Sofort war klar, daß so ein Rechenknecht her muß! Eine Woche später stand ich in der Compi-Abteilung von Carlstadt und ließ mich vom Verkäufer beraten. Der zeigte mir ein Modell, das seiner Meinung nach ein schneller und perfekter Arbeits- und Spielcomputer war Auf der Schachtel stand das Wort „Amiga", gefolgt von der Zahl „500". Das Angebot war günstig, ich schlug zu, verfrachtete das gute Stück nach Hause und freute mich schon auf das oben erwähnte Game. Aber es sollte anders kommen, denn mein ebenfalls bereits erwähnter Freund geruhte, mir mitzuteilen, daß mein eben erworbener Rechner völlig veraltet und das Spiel darauf nicht lauffähig sei. An diesem Tage kamen mir Selbstmordgedanken...
Monate vergingen, und an einem sonnigen Samstagmorgen entdeckte ich in einem verstaubten Kioskregal eine Zeitschrift namens „Amiga Joker". Nach der Inspektion des Inhaltsverzeichnisses erschlug mich ein zweiter Schock: Ein ganzes Heft mit Spielen nur für meinen Rechner – das war zuviel für mich! Nach zwei Tagen Intensivstation kratzte ich meine letzten Kröten zusammen und bestellte per Versand drei Programme, die eine hohe Wertung hatten. Nach einer Woche Geduld kam das Päckchen, ich riß es mit kaum noch vorhandenen Fingernägeln auf, warf die Disketten in den Schacht, und die Teile liefen sogar. Ich war begeistert von ihnen und den bis dahin verborgen gebliebenen Möglichkeiten meines Computers. Von da an war die Welt wieder in Ordnung, doch ohne Euch hätte ich das vielleicht nie gemerkt und wäre jetzt nicht Besitzer eines Pentiums sowie stolzer Abonnent des PC Jokers. Deshalb: Macht weiter so!
plaudert André Teusianu aus Collenberg aus dem Nähkästchen.

Und wieder hat eine traurige „Drogenkarriere" ein glückliches Ende genommen. Der Abspann läuft, der Vorhang fällt, und das Publikum rotzt gerührt in die Taschentücher. Hey, das war kein Taschentuch, sondern mein Unterleib!
Stets für ein Happy-End zu haben, Dein Ghost

EIN HIT FÜR DIE HIT COLLECTION

Mein Besuch in der von Euch neu veröffentlichten „Höhlenwelt" aus der Joker Hit Collection hat sich voll und ganz gelohnt! Eigentlich wollte ich ja „Command & Conquer" kaufen, doch weil das überall ausverkauft war, stöberte ich gefrustet umher, um schließlich auf Euer Sonderheft zu stoßen. Als alter Joker-Freak dachte ich mir: Das Ding ist erstens billiger, und zweitens spiele ich ohnehin lieber Adventures. Gedacht, genommen, gezahlt, gespielt – und ich war begeistert! Zwar meinte eine Freundin, die es sich ebenfalls kaufte, sie würde eine durchgängige Sprachausgabe vermissen, aber darüber bin ich eher froh, weil ich mir nicht gerne was vorlabern lasse.

Anderes Thema: Daß momentan so viele gewalttätige Spiele produziert werden, liegt doch wohl in erster Linie daran, daß eine entsprechende Nachfrage existiert. Ich persönlich habe aber eigentlich nichts dagegen, denn erstens gibt es immer noch genug gewaltfreie bzw. -arme Soft, und zweitens muß es ja wirklich nicht immer Friede, Freude, Blaubärkuchen sein! Zudem ist es ungerecht, sich einen Bereich auszusuchen und zum Buhmann zu machen: In jeder „Derrick"-Folge wird schließlich jemand umgebracht, nur damit sich Herr Tappert seine Rente verdienen kann. Und so ein Filmmord ist immer noch viel realer als der an Pixeln! Ich meine, wer zwischen Realität und Spiel nicht unterscheiden kann, der hat sowieso ein Problem – das aber garantiert nicht in brutaler Soft begründet liegt. Meine bescheidene Wenigkeit beispielsweise zieht sich seit derweil 19 Jahren Horror-, Fantasy- oder SF-Filme rein, hat sich aber noch nicht einmal geprügelt und konsumiert weder Zigaretten noch Alkohol. Es geht mir nicht darum, daß ich Gewalt gutheiße oder gar fördern will, aber jeder sollte das programmieren, drehen oder schreiben dürfen, was er möchte! Ich hoffe, jetzt bringt keiner das Vorschiebe-Argument mit der Kinderpornographie…
führt Sven Puklowski aus Frankfurt per E-Mail aus.

Vor soviel gutem Geschmack, Einsicht und Vernunft muß selbst meine große Klappe klappitulieren: Mehr als ein aufmunterndes „Ganz Deiner Meinung!" will mir da einfach nicht einfallen.
Sprachlos, Dein Ghost

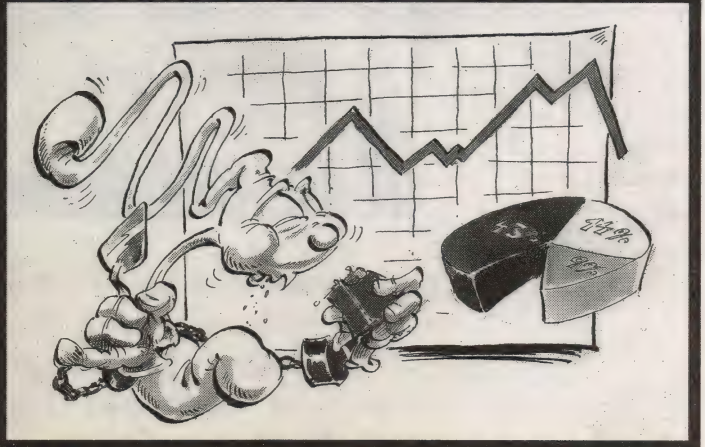
DIE MEINUNGSUMFRAGE

Monat für Monat erhebe ich die Befindlichkeit der PC-Gambler im Lande durch Auswertung Eurer Zuschriften: Kritiker werden dann nächtens von mir heimgesucht, Anregungen umgesetzt, Lobhudeleien erfreut zur Kenntnis genommen und Fragen beantwortet – sei es (bei öffentlichem Interesse) auf diesen Seiten, sei es (bei beigelegtem RÜCKPORTO, wobei Ausländer bitte Internationale Antwortscheine verwenden mögen) durch einen persönlichen „Kettenbrief" von mir. Schreibt mir also Eure Wehwehchen per Post oder E-Mail, aber vergeßt bitte weder einen leserlichen Absender noch daß Abo-Wünsche, Bestellungen etc. nur über den Briefträger möglich sind! Meinen Demoskopie-Dungeon erreicht Ihr über folgende Adressen:

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
BRETONISCHER
RING 2
D-85630
GRASBRUNN

E-MAIL
COMPUSERVE:
100332,322

E-MAIL INTERNET:
100332.322@compuserve.com



Bestelltelefon: 0771 64440

QUICK SOFT

Zieht Euch warm an !

COOLE PREISE

		PC3,5	ROM			PC3,5	ROM
3D Ultra Pinball	DV		59,37	Heimdall 2	DA		79.17
A4 Networks	DV	85.77	85.77	Hi Octane	DA		92.37
Abaron	DV		59.37	History Line 1914-18 Clas	DV		29.95
Action Soccer	DV		72.57	Hugo 3	DV		79.17
AD&D Collection 2:Master	EV		72.57	Indy Car 2	DA		79.17
Advanced Civilization	EV		85.77	Inferno - Epic 2 (B)	DV		32.97
Air Havok Controller	DV		79.17	Kingdom of the far Reache	DA		85.77
Al-Qadim	EV	65.97		Kingdoms of Germany	DV	65.97	65.97
Aladdin	DA	65.97		Klick'n Play	DV	85.77	85.77
Albion	DV		85.77	Klick'n Play Game Pack	EV		65.77
Alien Legacy	DA	79.17	72.57	König der Löwen	DA	59.37	
Aliens	DA		72.57	Kyrandia 3 - Malcom's Re	DV		92.37
Alone in the Dark 3	DV		92.37	Lands of Lore (B)	DV		36.27
Amerika 1861 - 1865	DV		92.37	Lands of Lore 2	DV		*85.77
Apache Longbow	DV		72.57	Last Dynasty	DV		85.77
Archibald Applebrook	DV		79.17	Leisure Suit Larry Coll. 1-6	DA		85.77
Around Hollywood	DV		46.17	Little Big Adventure	DV		85.77
Ascendancy	DV		85.77	Lost Eden	DV		79.17
Asterix	DV		65.97	Lucas Arts Classic Advent	DV		85.77
Atari 2600 Action Pack	DV		65.97	Lucas Arts Top Adventures	DV		92.37
Atlas	DV		52.77	Maabus	DA		85.77
Aufschwung Ost Deluxe	DV		79.17	Made in Germany	DV		65.97
Battle Isle 3	DV		85.77	Mechwarrior 2 (w95)	EV		85.77
Beneath a steel Sky	DA		26.37	Megapak 3	DA		99.95
Bermuda Syndrom	DA		85.77	Monkey Island 2	DV	46.17	
Bestseller Games4: Indy 4	DV		9.99	Monopoly (w)	DV		65.97
Biing	DV	85.77	59.37	Myst	DV		65.97
Bleifuß (Screamer)	DV		59.37	Nascar Racing	DA	85.77	79.17
BMH Supporter	DV	32.34	46.17	Nascar Racing Track Pac	DA	32.97	39.57
Bundesligamanager 3.0 Ha	DV	85.77	72.57	NBA Jam T. E. Ltd. Edition	DA		85.77
Burning Steel + Data 1-3	DV		85.77	NBA Live 96	DV		85.77
Buzz Aladrin's Race	DA		19.77	Need for Speed	DV		79.17
C64-Actionpack	EV		46.17	NHL Hockey 96	DV		79,17
Cäsar 2	DV		79.17	Oldtimer	DV		65.97
Capitalism	DV		79.17	Panic in the Park	DA		79.17
Carrier Strike Force	DV		79.17	Panzer General 2	DV		72.57
Chewy-Esc von F5	DV		72.57	Perfect General 2 Scenario	EV		39.37
Comanche vs Werewolf	DV		79.17	PGA Tour Golf 96	DA		85.77
Command + Conquer Mis	DV		52.97	Phantasmagoria	DV		92.37
Command: Aces of the Deep	DV		85.77	Pinball Illousions	DA	59,37	59,37
Conquerer AD 1086	EV		72.77	Pirates Gold (B)	DV		32.97
Crusader: No Remorse	DV		79.17	Pitfall:The Mayan Adv. (w95)	EV		79.17
Daedalus Encounter	DV		92.37	Pole Position Formel 1	DV	85.77	92.37
Dark Universe - Hüter des	DV	85.77	85.77	Police Quest Swat (win)	DA		79.17
Das Amt	DV		98.97	Prince of Persia Collection	DA		59.37
Delta V	EV	79.17		Prisoner of Ice	DV		85.77
Der Druidenzirkel	DV		72.57	Privateer	DA		26.37
Der Seelenturm	DV		79.17	Pro Pinball - The Web	DA		59.37
Desert + Jungle Strike	DA		46.17	Raven Project	DV		85.77
Destruction Derby	DA		92.37	Ring der Nibelungen	DV		72.57
Die Box	DV	46.17	46.17	Simon the Sorcerer 2	DV	79.17	79.17
Die Römer	DV		79.17	Skat-As	DV	52.77	
Die Siedler	DV		32.97	Space Marines	DV		79.17
Die total verrückte Rallye	DV		32.97	Space Quest 6 (WIN)	DV		85.77
Dime City	DV		79.17	Star Crusader	DV	79.17	
Dime City (24.07.95)	DV	79.17		Star Trek: TNG -Final Unity	DV		98.97
Dragons Lair	DV		79.17	Steel Panthers	DA		72.57
Dragonsphere	DA		32.97	Stonekeep	DA		92.37
DSA2 - Sternenschweif	DV	79.17		Strike Commander	DA		39.57
EA Business Compilation	DV		52.77	Syndicate Plus	DV		26.37
EA Simulations Compilatio	DV		52.77	System Shock enhanced	DV		26.37
EA Sports Compilation	DV		59.37	T.F.X EF 2000	DV		85,77
Earth Worm Jim	DA		65.97	Talismann	DV		85.77
Essential Sel. Business	DV		52.77	Terra 6: Mission Super I.Q	DV		65.97
Essential Sel. Flight	DA		65.97	The 11th Hour	DV		92.37
Essential Sel. Sport	DV		65.97	The Dig	DA		69.27
Evasive Action	DV	65.97		Thunderhawk 2	DV		79.17
Fade to Black	DV		85.77	Thunderscape	DA		72.77
Fields of Glory	DV		39.37	Time Gate - Knight's Chas	DV		92.37
Fifa Soccer 96	DV		79.17	Turrican 2	DV		59.37
Flight of the Amazon Quee	DV	72.57	79.17	Ufo: Enemy unknown	DA	39.57	39.57
Frankenstein	DV		92.37	Virtual Pool	DA		92.37
Fußball Total	DV	65.97	79.17	Warcraft 2	DV		79.17
Grand Prix 2	DV		*92.37	Willi Lemkes Fußballman	DV		72.57
Grand Prix Manager	DV		85.77	William Shatner's Tek War	EV		*72.57
Hand of Fade	DV		36.27	Wing Commander 4	DV		*98.97
Hanse - Die Expedition	DV	39.57		X-Wing enhanced	DV		72.57
Hardball 5	EV		*85.77	Zorro	DV		65.97

Lieferung per Postnachname: zzgl. 12 DM; Vorrauskasse(Scheck): 9 DM, Versandkostenfrei ab 250 DM. 5 DM Mindermengenzuschlag bei bestellungen unter 50 DM. Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr.

Bestellannahme:
Mo-Fr 10-18h
Fon: 0771 64440
Fax: 0771 64449

Quicksoft GmbH
Am Rappenschneller 16
78183 Hüfingen

Mit Software 2000 ins Jahr 2000

HEUTE SPIELEN, MORGEN GEWINNEN!

Die Spieleschmiede aus Eutin hat uns im Lauf der letzten Wochen viele schöne Stunden beschert – den Gewinnern dieses Preisausschreibens beschert Software 2000 nun noch schöneres Spielen in wenigen Wochen sowie die passenden Stundengläser!

Die Einleitung klingt gut, verstanden habt Ihr aber trotzdem nur Bahnhof? Macht nix, denn hier kommt die Erläuterung: Wer erinnert sich nicht an solche Highlights wie die Wirtschaftssim „Capitalism", den Kampfhubschrauber „Apache Longbow", die SF-Epen „Space Marines" und „Star Rangers" oder die beiden Adventures „Archibald Applebrooks Abenteuer" und „Talisman"? Alles deutschsprachige Software vom Feinsten, eben. Um Eure Erinnerung nochmals aufzufrischen, könnt Ihr die beiden letztgenannten Titel hier gewinnen – und dazu passende Exklusiv-Uhren sowie einen zukunftssicheren Pentium-Rechner!

Vor dem Gewinnen kommt aber wie so oft erst mal das Beantworten unserer

PREISFRAGE:

IM SORTIMENT VON SOFTWARE 2000 FINDEN SICH AUCH DEUTSCHLANDS POPULÄRSTE FUSSBALLMANAGER DER DIGI-LIGA – WIE HEISST DIE JÜNGSTE VERSION?

Okay, die Frage ist nicht allzu schwer. Und genau deshalb dürfen auch die Mitarbeiter von Software 2000 und die des Joker Verlags nicht bei diesem Wettbewerb mitmachen, während Ihr nur auf den mal wieder ausgeschlossenen Rechtsweg verzichten müßt. Schickt die richtige Lösung also einfach auf dem Postweg und auf einer Postkarte bis zum 11. März 1996 (Einsendeschluß) an unsere nachstehende Adresse. Und vertraut im übrigen darauf, daß Fortuna Euren Absender entziffern kann. Na, denn mal viel Glück!

JOKER VERLAG
„SPIELEN & GEWINNEN"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

Ein Peacock Pentium 75 Mini-Tower im Farbdesign samt Monitor und voller Multimedia-Ausstattung: Grafik- und Soundkarte, Quadrospeed CD-Laufwerk, Boxen etc.!

Freie Wahl: Entweder „Archibald Applebrooks Abenteuer" oder „Talisman" plus jeweils die dazu passende Exklusiv-Uhr

Freie Wahl: Eine exklusive Uhr, entweder zu „Archibald Applebrooks Abenteuer" oder zu „Talisman"

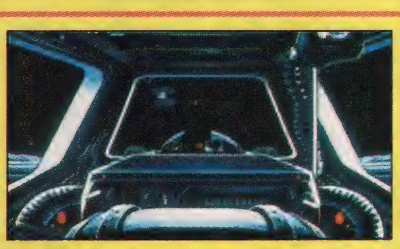
Je ein Überraschungspaket von Software 2000 – mit Kalender, Poster, T-Shirt etc.

Wer mehr über den Peacock-Rechner wissen will, wendet sich an den Hr. Reiner Riepen, Fa. Peacock, Tel.: 02957 / 79 12 96 oder Fax: 02957 / 79 93 60. Peacock ist auf der CeBIT vertreten in Halle 11, Stand A57.

TOP Job

DIE AKTUELLEN GAME-CHARTS

Lesercharts



1. (7) X-WING
2. (1) BUNDESL. MAN. HATTR.
3. (8) COLONIZATION
4. (4) SIM CITY 2000
5. (9) PSYCHO PINBALL
6. (3) TIE FIGHTER
7. (–) PANZER GENERAL
8. (2) BIING!
9. (–) DSA 2: STERNENSCHWEIF
10. (–) HATTRICK!

Personal Top Five: Walli

1. THE DIG
2. NHL 96
3. DISCWORLD
4. DIE HÖHLENWELT SAGA
5. ALONE IN THE DARK 3

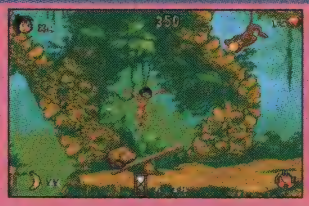
Lesercharts: CD-ROM

1. (1) COMMAND & CONQUER
2. (3) WING COMMANDER III
3. (7) REBEL ASSAULT
4. (2) STAR TREK: NEXT GENERATION
5. (–) DISCWORLD
6. (–) REBEL ASSAULT II
7. (9) NHL 96
8. (5) VOLLGAS
9. (6) SIMON THE SORCERER II
10. (–) PANZER GENERAL

Business Charts: CD-ROM

1. (1) REBEL ASSAULT II
2. (10) WARCRAFT 2
3. (3) FIFA SOCCER 96
4. (2) COMMAND & CONQUER
5. (–) PANZER GENERAL 2 (ALLIED GENERAL)
6. (6) NHL 96
7. (5) NEED FOR SPEED
8. (–) DER DRUIDENZIRKEL
9. (–) PHANTASMAGORIA
10. (4) STAR TREK: NEXT GENERATION

Business Charts



1. (1) DAS DSCHUNGELBUCH
2. (2) BIING!
3. (3) SENSIBLE WORLD OF SOCCER
4. (7) WORMS
5. (–) KÖNIG DER LÖWEN
6. (–) NASCAR RACING
7. (5) CRUSADE
8. (–) ALADDIN
9. (–) CARIBBEAN DiSASTER
10. (–) ZOOP!

Special Charts: Die aktuellen Highlights von Activision

1. EARTHWORM JIM
2. PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
3. SHANGHAI: GREAT MOMENTS
4. MECHWARRIOR II
5. PAPARAZZI!
6. ACTION PACK 1
7. ACTION PACK 2
8. COMMODORE C64: 15 PACK
9. ACTION PACK 3
10. MECHWARRIOR 2 EXPANSON PACK

Draußen ist es derzeit eher kalt, soviel steht fest. Aber habt Ihr alle keine Heizung (so wie wir…), oder seid Ihr gar heimatlos? Wie sonst wäre es zu erklären, daß nahezu allerorten die Spitzenreiter des Vormonats auf ihren Positionen festgefroren sind?!

Na, immerhin habt Ihr den Disk-Charts eingeheizt, so daß die Rebellen aus dem Imperium von Lucas Arts hier überraschenderweise im „X-Wing" den ersten Platz zurückerobern konnten. Was die Schillerware betrifft, ist jedoch nach wie vor das strategische „Command & Conquer" von Westwood Euer erklärter Liebling. An den Ladentischen wiederum wurde hauptsächlich die CD-Schlacht gegen das Imperium mit „Rebel Assault II" ausgetragen, was freilich erneut in einem Sieg für Lucas Arts mündete – die altgedienten Sternenkrieger scheinen so oder so immer zu gewinnen und konnten ihre Position vom Vormonat damit halten. Im Disk-Dschungel der Shops bleibt ebenfalls eine Filmversoftung auf dem Thron: Virgins Mogli hält unter „Win 95" das Rechnungs- und das „Dschungelbuch" fest in der Hand! Weiter geht's mit noch spezielleren Fällen, wie etwa unsere Walli. Wenn sie nicht nach Rechtschreibfäh…, äh, -fehlern gräbt, buddelt sie mit „The Dig" (schon wieder Lucas Arts!) nach außerirdischen Artefakten. Bei Activision gräbt man dagegen nicht nur Spieleleichen aus VCS- und C64-Särgen aus, sondern macht auch ein paar hübsche Neuheiten – wie unsere aktuellen Special Charts zeigen. Wir zeigen Euch jetzt aber noch

1 x Police Quest: SWAT
1 x Lode Runner – The Legend Returns
1 x Goblins 3

Schön, was? Und das kann alles Euch gehören, wenn Ihr uns nur auf einer Karte Eure derzeitigen Disk- und CD-Favoriten nennt! Ein bißchen Glück bei der Verlosung gehört natürlich auch dazu, genau wie ein leserlicher Absender und folgende Anschrift:

Joker Verlag
„Top Job"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Demnächst erhältlich!

Teamchef

Werden Sie Europas erfolgreichster Fußballmanager

MICROPROSE

methoden mfn

MICROPROSE • THE RIDGE • CHIPPING SODBURY • BRISTOL BS17 6BN • GB

Erhältlich für IBM PC und kompatible mit CD-ROM

CD-ROM

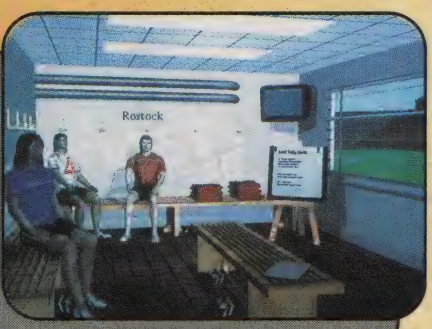
Willi Lemkes FUSSBALLMANAGER

Bundi light für Aktive

Mit dem „Player Manager" verband Dino Dini („Kick Off") zum ersten Mal Soccer-Action und -Management – jetzt gibt's die von Virgin werbewirksam umgetaufte und komplett eingedeutschte Fortsetzung.

Alle Räume auf einen Blick

Die gute alte Draufsicht



In der Kabine

Der Managerteil ist Dinos ehemaligem Playtester Steven Screech („Kick Off 3") dabei auch noch recht ordentlich gelungen, obwohl die Komplexität von lupenreinen Strategen wie „Bundesliga Manager Hattrick" nicht annähernd erreicht wird. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, bis zu vier menschliche Teilnehmer und diverse Spielmodi. Vor dem Saisonstart entscheidet man sich für einen der 64 Vereine, sucht Sponsoren, organisiert Freundschaftsspiele und nimmt Talentsucher, Masseur und Trainer unter Vertrag. Erst dann geht's in das acht Räume (Archiv, Pressezimmer, Umkleideraum etc.) umfassende Bürogebäude, wo man seine 16 bis 24 Kicker betreut. Dazu bestimmt man die Taktik für das nächste Match, stellt ein Trainingsprogramm auf, hält sich via TV und Fax über Skandale oder Stellenangebote auf dem laufenden und arbeitet sich durch Berge von Statistiken.

Wer an den Spieltagen nicht selbst eingreifen will, kann auch den Computer ranlassen – und das in mehreren Varianten, von der Vorführung ausgewählter Höhepunkte bis hin zum kompletten Match. Aktive haben noch mehr Möglichkeiten: Sie dürfen entweder die ganze Mannschaft oder nur einen bestimmten Kicker auf dem Feld übernehmen, zudem werden ihnen vier Darstellungsweisen (Iso-3D, Seitenansicht, Draufsicht horizontal und vertikal) offeriert. Keine Alternative gibt es jedoch zum Joystick, denn Tastaturbefehle werden auf dem Rasen nicht akzeptiert.

Im Actionteil liegt auch die entscheidende Schwäche von Willi Lemke: Das Gemurkse auf dem Platz ist in jeder Grafikvariante nahezu unerträglich! Die solide Präsentation reißt da natürlich nichts mehr raus. So gehen die SVGA-Standbilder in Ordnung, die VGA-Videos (welche in der Diskversion fehlen) sehen sogar recht hübsch aus, aber die Animation der Rendersequenzen ist schlicht stümperhaft. Der Soundtrack ist ähnlich durchwachsen, genau wie die Steuerung, und für einen gesprochenen Kommentar von Willi war wohl kein Geld mehr in der Vereinskasse. Tja, und damit sind aktive Fußballmanager bei „Sensible World of Soccer" eben viel besser aufgehoben! (mm)

Soccer-Action in Iso-3D

Willi Lemkes Fußballmanager
(Anco/Virgin)

Unbefriedigende Mischung aus Soccer-Action und -Management.

GRAFIK	62%
SOUND	60%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	58%

60%

USK-Freigabe: o. Altersbesch.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 69.– DM

DATENTRÄGER:	1 CD bzw. 4 Disks
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33, optimal ist ein DX2/66
SPEICHER:	4 MB RAM, 20 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Maus, Joystick
AUSGABE:	Komplett deutsch

NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU

SPIELE		CD-ROM	3,5"
3D LEMMINGS (+WIN 95)	DA	89.95	-
3D PINBALL, (WIN)	DA	79.95	-
AIR POWER	DV	89.95	79.95
ANSTOSS	DV	-	59.95
ALBION	DV	95.95	-
ALIEN LEGACY	DA	89.95	-
ALIENS	DV	89.95	-
ALONE IN THE DARK 1+2	DV	79.95	-
ALONE IN THE DARK 2	DV	-	69.95
ALONE IN THE DARK 3	DV	95.95	-
APACHE LONGBOW	DV	89.95	-
AROUND HOLLYWOOD	DV	59.95	-
ASTERIX	DV	79.95	-
ATLAS	DV	79.95	79.95
BATMAN FOR EVER	DA	99,95	FEB.96
BATTLE ISLE 2+SCEN	DV	79.95	-
BATTLE ISLE 3	DV	85.95	-
BEAVIS AND BUTTHEAD	EV	79.95	-
BERLIN CONNECTION	DV	109.75	-
BERMUDA SYNDROME	DV	89.95	-
BIING	DV	79.95	89.95
BIOFORGE	DV	99.95	-
BURNING STEEL 4	DV	89.95	FEB.96
CADILLACS & DINOSAURS	DV	99.95	-
CAESAR 2	DV	89.95	-
CARIBBIAN DISASTER	DV	99.95	99.95
CHEWY-ESC VON F5	DV	89.95	-
CRONOMASTER	DV	89.95	FEB.96
CIVNET (CIVILIZ. NETZW.GEEIG.)	DV	109.95	-
DARK UNIVERSE	DV	89.95	-
DER DRUIDENZIRKEL	DV	79.95	-
DER PLANER 2	DV	89.95	FEB.96
DER REEDER	DV	79.95	-
DER TALISMAN	DV	79.95	-
DIE SIEDLER 2	DV	99.95	FEB.96
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLEY m.GAMEP.	DV	69.95	-
DUNGEON MASTER 2	DV	99.95	99.95
DUTCHMAN'S RETURN	DV	69.95	-
EARTHSIEGE	DV	109.95	99.95
EARTHWORM JIM 2	DV	79.95	i. V.
ELISABETH I.	DV	109.95	-
ELITE 3 FIRST ENC..	DV	99.95	89.95
ERBEN DER ERDE	DV	69.95	69.95
FLIGTH UNLIMITED	DV	95.95	-
FLIGTH UNLIMITED (WIN 95)	DV	109.95	FEB.96
FLIGTH OF THE AMAZON QUEEN	DV	85,95	85,95
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	DA	109.95	FEB/MAR.96
FRANKENSTEIN	DV	99.95	-
HEROES OF MIGTH AND MAGIC	DV	89.95	-
HOLE IN 1	DA	65.95	-
HOLLYWOOD PICTURES	DV	89.95	89.95
HUGO AUF ABENTEUER	DV	79.85	69.95
IMPERIUM ROMANUM	DV	99.95	-
INCA COLLECTION	DV	89.95	-
ISHAR TRILOGY	DV	49.95	49.95
KINGDOMS OF GERMANY	DV	79.95	79.95
KINGS QUEST 7 (WIN)	DV	99.95	-
LARRY 1- 6	DV	85.95	-
LAST DYNASTY (WIN)	DV	59.95	-
LITTLE BIG ADVENTURE	DV	99.95	-
LEMMINGS FOR WINDOWS	DA	69.95	59.95
MAD TV 2	DV	85.95	FEB.96
MAD NEWS	DV	79.95	79.95
MAD NEWS EXTRABLATT	DV	-	49.94
MISSION CRITICAL (+WIN 95)	DA	99.95	-
MONOPOLY	DV	79.95	-
OLDTIMER (INCL.MOUSEPAD)	DV	69.95	69.95
PANZER GENERAL 2 (WIN)	DA	79.95	-
PINBALL MANIA	DA	-	69,95
PINBALL MANIA (WIN)	DA	79.95	79.95
PINBALL WORLD	DA	79.95	-
POOL CHAMPIONSHIP (WIN)	DA	89.95	-
POLE POSITION	DA	99.95	99.95
PRIMAL RAGE	-	89.95	-
RAN SOCCER	DV	89.95	89.95
REBEL ASSAULT 2: HIDDEN EMP.	DA	79.95	-
SHOCKWAVE (WIN)	DA	89.95	-
SIM-CITY 2000 CD-COLL.	DV	109.95	-
SIM TOWER (WIN)	DV	89.95	79.95
SIMON THE SORCERER 2	DV	89.95	89.95
SPACES MARINES	DV	89.95	-
STAR TREK COLLECTORS	-	139.95	-
STAR TREK FINAL UNITY	DV	109.95	-
SUBWAR 2050+MISSION	DV	79.95	-
T.F.X EUROFIGTHER 2000	DA	99.95	-
THE DIG	DA	89,95	-
THE HIVE (WIN 95)	DA	89.95	-
THEME PARK	DV	89.95	89.95
TIE FIGTHER	DA	79.95	89.95
TIE FIGTHER	DV	89.95	99.95
TIE FIGTHER: DEF. OF THE EMP.	DV		39.95

SPIELE		CD-ROM	3,5"
TORNADO+MISSION DISK	DA	89,95	-
VEIL OF DARKNESS	DV	49.95	49.95
WEREWOLF VS COMANCHE	DV	89.95	-
WHALES VOYAGE 2	DV	89.95	-
WHALES VOYAGE 2 (WIN)	DV	89.95	-
WING COMMANDER 4	DV	99.95	-
X-COM:TERROR FROM THE DEEP	DV	79.95	-
X-FIGHTER US	DV	99.95	-
X-WING CD-ROM EDITION	DV	89.95	-
X-WING KOLLEKTION	DV	-	89.95

SONDERPREIS		CD-ROM	3,5"
5 PLUS 1 : PACK 06	DA	19.95	-
5 PLUS 1 : PACK 09	DA	19.95	-
5 PLUS 1 : PACK 10	DA	19.95	-
5 PLUS 1 : PACK 11	DA	19.95	-
5 PLUS 1 : PACK 12	DA	19.95	-
5 PLUS 1 : PACK 16	DA	19.95	-
AL QUADIM	DV	29.95	29.95
BATTLE OF BRITAN	DA	39.95	39.95
BENEATH A STEEL SKY ACTION	DA	39.95	-
BURNING STEEL + MISSION DISK	DV	39.95	39.95
CONQUEROR	DV	29.95	-
CRUISE FOR A CORPSE	DV	39.95	39.95
DER CLOU+PROFI DISK	DV	29.95	-
FANTASY EMPIRES	DV	29.95	29.95
FRANKENSTEIN ACTION	DA	29.95	-
JETFIGTHER 1	DA	29.95	19.95
JETFIGTHER 2+MISSION DISK	DA	39.95	39.95
PRIVATEER	DA	39.95	-
REBEL ASSAULT	-	49.95	-
SPACE HULK	DV	39.95	-
SPIRIT OF ADVENTURE	DV	29.95	-
STAR TREK 25TH ADVENTURE	DA	29.95	-
STAR TREK: JUDGEMENT RITES	DA	99.95	-
THE WORLD OF BUSINESS	DV	29.95	-
VEIL OF DARKNESS	DV	39.95	39.95
WIZARDRY 6+7	DV	39.95	-

VORANKÜNDIGUNG		CD-ROM	3,5"
BURNING STEEL 4	DA	89.95	-
BUNDESLIGA M.HATTRICK	DV	79,95	-
DIE SIEDLER 2	DV	95.95	-
DRUIDENZIRKEL	DV	84.95	-
EARTHWORM JIM2	DV	79.95	-
ELISABETH I.	DV	99.95	-
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	DV	109.95	-
FRANKENSTEIN	DV	99.95	-
PANZER GENERAL 2 (WIN)	DV	89.95	-
POOL CHAMPIONSHIP (WIN 95)	DA	89.95	-
POOL POSITION	DV	99.95	99.95
RAN SOCCER	DV	89.95	89.95
REBEL ASSAULT 2: HIDDEN EMP	DV	89.95	-
SHOCKWAVE (WIN 95)	DA	89.95	-
TALISMAN	DV	89.95	-
THE DIG	DV	89.95	-
THE HIVE (WIN 95)	DA	69.95	-
TIE FIGTHER	DV	89.95	-
WING COMMANDER 4	DV	109.95	-
X-FIGTHERS US	DV	99.95	-

ZUBEHÖR		
CH PEDALS	DV	109.95
CH THROTTLE	DV	159.95
CH F-16 COMBATSTICK	DV	149.95
CH F-16 FLIGTHSTICK	DV	99.95
CH F-16 FIGTHERSTICK	DV	179.95
3DO PC-STECKKARTE + ZUBEHÖR	-	829.95
MICROSOFT HOME MOUSE	DV	119.95

SONSTIGES		
3DO FZ-10 GRUNDGERÄT PANASONIC		629.95
CD-I 210/20 BUNDLE 2	PHILIPS	899.95
MD 32X	SEGA	299.95
SATURN	SEGA	649.95
SATURN DOUBLE PACK	SEGA	849.95

SOWIE JEDE MENGE WEITERE SPIELE ZU ALLEN SYSTEMEN.
PC, AMIGA, NINTENDO, SEGA, 3DO UND CD-I.
FORDERN SIE UNSERE KOMPLETTEN PREISLISTEN AN!

VERSANDBEDINGUNGEN:

ALLE PREISE BEINHALTEN DIE VERSANDKOSTEN
LEDIGLICH DM 6,– FÜR DIE NACHNAHME WERDEN BERECHNET.
BESTELLUNGEN SCHRIFTLICH ODER TELEFONISCH.
ALLE PREISE IN DM.

VORBESTELLUNGEN MÖGLICH

VERSANDADRESSE:

FOR YOU SOFTWAREVERSAND

LANGE LAND 21
26409 WITTMUND
TEL.: 04467-1230

BESTELLANNAHME: MO – SA 09.00 – 20.00

RISE 2 RESURRECTION

Hier geht's heiß her!

Nachdem bei „Rise of the Robots" mancherorts der Spielspaß auf dem Boden blieb, bezeichnet sich Teil zwei des von Mirage angezettelten Roboter-Aufstands zurecht als Wiederauferstehung: Es wartet futuristischer Kampfsport, der nicht bloß den Protagonisten das Blech wegfliegen läßt!

Alte Bekannte unter sich

Die Story knüpft nahtlos an die vorangegangenen Ereignisse an. So war der Sieg des heroischen Cyborgs über die Supervisor-Droidin nur ein kurzer, denn ihre Schergen konnten ihn doch noch außer Gefecht setzen. Seither hält man den menschlichen Geist des Stählernen mit Maschinen am Leben, was die netten Techniker der Electrocorp auf den Plan ruft. Doch die Befreiungsaktion mit Hilfe eines Virusprogramms löst einen allgemeinen Aufstand der untereinander vernetzten Blechköpfe aus, und aus dem daraus resultierenden Chaos entwickelt sich im Handumdrehen eine zünftige Klopperei… Soviel zur etwas laschen Rahmenhandlung, nun zu den stahlharten Fakten: Nicht weniger als 18 Roboter warten hier bereits eingangs darauf, vom Spieler zur Kampfmaschine der Wahl erkoren zu werden – weitere zehn Blechkameraden halten sich noch im Programm versteckt, um entweder durch komplizierte Joystickkommandos oder später im Spiel nach besonders beeindruckenden Siegesserien aktiviert zu werden. Sobald man seine Entscheidung getroffen und die folgende Ladezeit hinter sich gebracht hat, landet man in einem horizontal scrollenden Raum der belagerten Firma, und der Spaß kann beginnen.

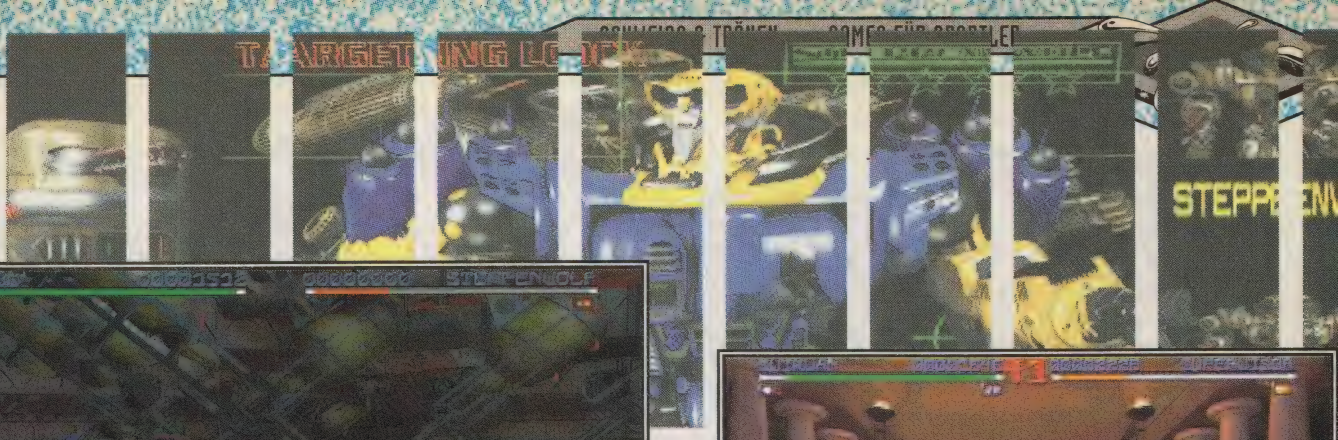
Gleich tut´s ein bißchen weh

Alle Charaktere verfügen neuerdings über jeweils drei Schläge und Tritte; dazu kommt eine stattliche Auswahl von Specialmoves, die mit relativ komplexen Steuerbefehlen ausgelöst werden. Nach einer bestimmten Zahl „spezieller" Treffer läßt sich zudem ein individuelles Superspecial aktivieren, das ein meist auch grafisch recht ergiebiges Schlaggewitter auf den Monitor zaubert. Schließlich und endlich darf man besiegte Gegner mit dem sogenannten Execution Move komplett zerbröseln, was einem neben Zusatzpunkten auch einen (nur einmal benutzbaren) Specialmove seines Opfers einbringt.

Die zwar etwas kleinen, aber aufwendig gerenderten und animierten Fighter sehen vor allem unter SVGA hervorragend und dazu noch sehr unterschiedlich aus. Auf

Ziemlich kopflos, der Gute!

Eine starke Truppe



Friß das!

Bis hierher ist's ein weiter Weg

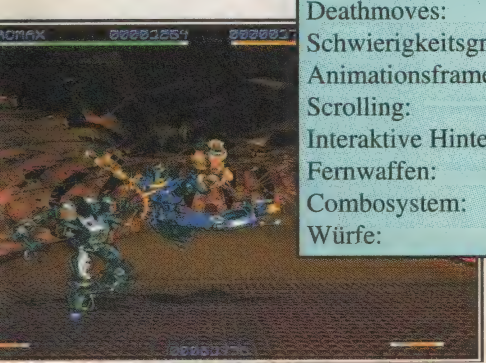
langsameren Computern lassen sich rechenintensive Grafikdetails wie Schattenwurf, Parallaxscrolling oder Hintergrundanimation ausschalten; im reichhaltigen Optionsmenü können außerdem die energiezehrenden Säuretropfen, Minen etc. mancher Szenarien entschärft werden. Darüber hinaus legt man hier die Rundendauer, den Schwierigkeitsgrad (in 24 Stufen!) und das Eingabemedium fest. Gesteuert wird am besten mit einem digitalen 6-Button-Pad, aber auch mit weniger Feuerknöpfen, und selbst per Tastatur bleibt die Sache gut spielbar – kritisch wird's erst, falls sich zwei menschliche Raufbolde um dasselbe Keyboard prügeln müssen.

Nach der (gründlichen) Überarbeitung erinnert das Gameplay nun deutlich an eine „tödliche" Schlägertruppe des hauseigenen Distributors Acclaim, vermag durch die in Aussicht gestellten Specialmoves der Unterlegenen aber womöglich sogar noch stärker zu motivieren. Besonders gut gefällt hier auch die präzise Kollisionsabfrage, während die neu aufgenommenen Wurftechniken einen zwiespältigen Eindruck hinterlassen: Oft sind sie nur mit viel Glück anzubringen und zum Teil auch schwach animiert in Szene gesetzt. Die Aufstehsequenzen zwischen den Runden und der Splitterregen bei einem Treffer wurden nicht vom Vorgänger übernommen, davon abgesehen ist die Präsentation aber über alle Zweifel erhaben. So kann man z.B. die Lackierung seines Robbis vor dem Kampf selbst bestimmen, und das mehr oder weniger starke Funkensprühen hält den Spieler jederzeit über den aktuellen Betriebszustand der Blechkameraden auf dem laufenden. Von geradezu apokalyptischer Düsterkeit ist die auf Wunsch direkt von CD abspielbare Begleitmusik; einige Stücke hat „Queen"-Gitarrist Brian May geschrieben und eingespielt – zudem versucht er sich mit seiner Reibeisenstimme sogar als Ring-Ansager.

Weil es hier zu guter Letzt statt genretypischer Geschmacklosigkeiten (die meisten der versammelten Blechbüchsen besitzen zwar durchaus menschliche Merkmale, verspritzen bei passender Gelegenheit aber statt Blut allenfalls ein bißchen grünes Schmieröl) jede Menge Auswahl, Abwechslung und Action in einer wunderschönen Verpackung gibt, kann man dem Hersteller nur gratulieren: Rise 2 ist der Stahl gewordene Traum jedes PC-Kämpfers! (mz)

DER DIREKTVERGLEICH: RISE 1 VS. RISE 2

Kämpfer insgesamt:	7	28
Davon versteckt:	0	10
Charaktere im Solomodus:	1	23
Moves im Durchschnitt:	8	30
Specialmoves im Schnitt:	2	15
Superspecials:	nein	ja
Deathmoves:	nein	ja
Schwierigkeitsgrade:	4	24
Animationsframes im Schnitt:	100	300
Scrolling:	nein	ja
Interaktive Hintergründe:	nein	ja
Fernwaffen:	nein	ja
Combosystem:	nein	ja
Würfe:	nein	ja



Vorsicht, tiefliegende Roboter!

Rise 2 – Resurrection

(Mirage/Acclaim)

Dank vieler Features, guter Spielbarkeit und bestechender Grafik wohl das derzeit beste Prügelspiel am PC.

GRAFIK	*87%*
SOUND	*84%*
STEUERUNG	*80%*
MOTIVATION	*87%*

85%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 24 Stufen
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	4 MB (VGA) bzw. 8 MB (SVGA) RAM, 3 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, 2-, 4- oder 6-Button-Joystick oder -pad
AUSGABE:	Komplett deutsch

ZONE RAIDERS

Wer bremst, verliert

Im Hochgeschwindigkeitsvehikel

Die Menschheit können andere retten, hier braucht nur der eigene Luxuskörper den Weg in die Freiheit zu finden – in Hochgeschwindigkeit und am Steuer eines schwerbewaffneten Hovermobils.

Nachdem die Hintergrundstory eh bloß den Vorwand für zünftiges Rasen und Ballern mit futuristischen Luftkissengleitern liefern soll, stürzen wir uns besser gleich auf das eigentliche Spiel. Das dauert allerdings seine Zeit, denn bis die 15 Levels endlich von der CD im Rechner gelandet sind, ist die Luft aus so manchem Kissen…

Irgendwann landet man dann aber doch auf der Piste und bekommt es dort scheinbar mit einem launigen Rennspiel im Stil von „Slipstream" zu tun, dessen Grafik zumindest unter VGA zu den flotteren Vertretern der Branche gehört. Mit dem Spaß ist's jedoch vorbei, sobald die ersten Vektor-Gegner eintrudeln: Das Zeitlimit zwingt den „Zoni" nahezu andauernd zu vollem Tempo, wodurch für taktische Manöver in den Zukunftslandschaften weder Raum noch Zeit bleibt. Dadurch hat man auch recht wenig von den vielen Bordwaffen, Extras, Schadensanzeigen oder der einblendbaren Übersichtskarte – lediglich im (auf Wunsch) CPU-Gegner-freien Netzwerkmodus für bis zu vier Piloten kommt vorübergehend ein bißchen Freude am Fahren auf. Fazit: Technik okay, das Gamedesign muß zurück in die Werkstatt! (ole)

Zone Raiders
(Virgin)

Technisch ordentliche, aber spielerisch frustrierende SF-Raserei.

GRAFIK	68%
SOUND	60%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	39%

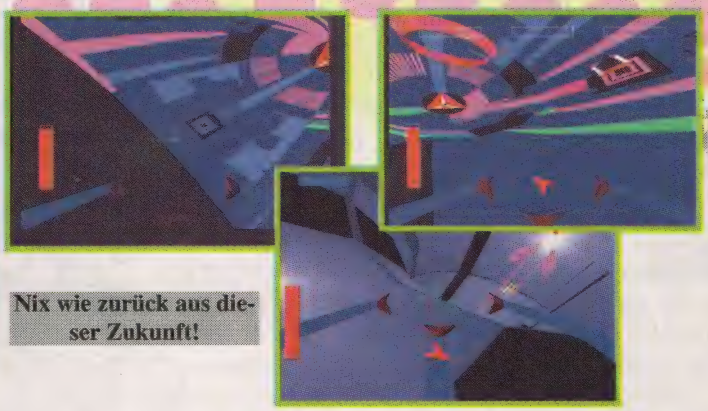
47%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Experten
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ein 486/50 ist das Minimum, ein Pentium besser
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM
GRAFIK:	SVGA/VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Maus, Joystick, Tastatur
AUSGABE:	Anleitung (auch) deutsch, Programm englisch

LOCUS

Nomen est omen



Nix wie zurück aus dieser Zukunft!

Zwar ist nicht alles Gold, was glänzt, und nicht alles Käse, was aus Holland kommt, aber dieses futuristische Sportspiel macht seinem Namen alle Ehre: Locus darf getrost den selbigen hinuntergespült werden!

Der Modesport der Zukunft ist eine Mischung aus den bekannten Zelluloid-Körpererertüchtigungen der Filme „Rollerball" und „Tron" für drei Teams mit je zwei Gleiterpiloten. Dabei wird in 3D-Arenen um die Kontrolle über maximal zwei Bälle gekämpft, und zwar mit so ziemlich allen Mitteln.

Wer selber mitrangeln will, darf sich auch einen der gängigen VR-Helme überstülpen, um dann Lasersalven abzulassen und verlorene Energie durch einen umherwandernden Lichtstrahl zurückzugewinnen. Zudem beeinflussen hier vereinzelt herumliegende Kristalle das Gefährt in einer im voraus nicht bekannten Weise. Fest steht indessen, daß die schattierten Vektorlandschaften weder texturiert noch sonderlich farbenfroh gestaltet wurden, jedoch selbst auf einem Pentium arg ruckeln – im Vollbildmodus kriegt man dann schon vom Zusehen Schüttelfrost. Für nervliche Zerrüttung sind dagegen der total unkollegiale CPU-Partner und die unpräzise Steuerung zuständig, während die wenigen Sounds kaum auffallen.

Somit vermag auch die Netzwerkoption nichts mehr zu retten: Die Massen der Zukunft sind von Locus wohl nur deshalb begeistert, weil sie nicht selber mitspielen müssen… (mz)

Locus
(GT Interactive)

Futuristischer 3D-Sport für VR-Helme, jedoch auf überholtem Niveau.

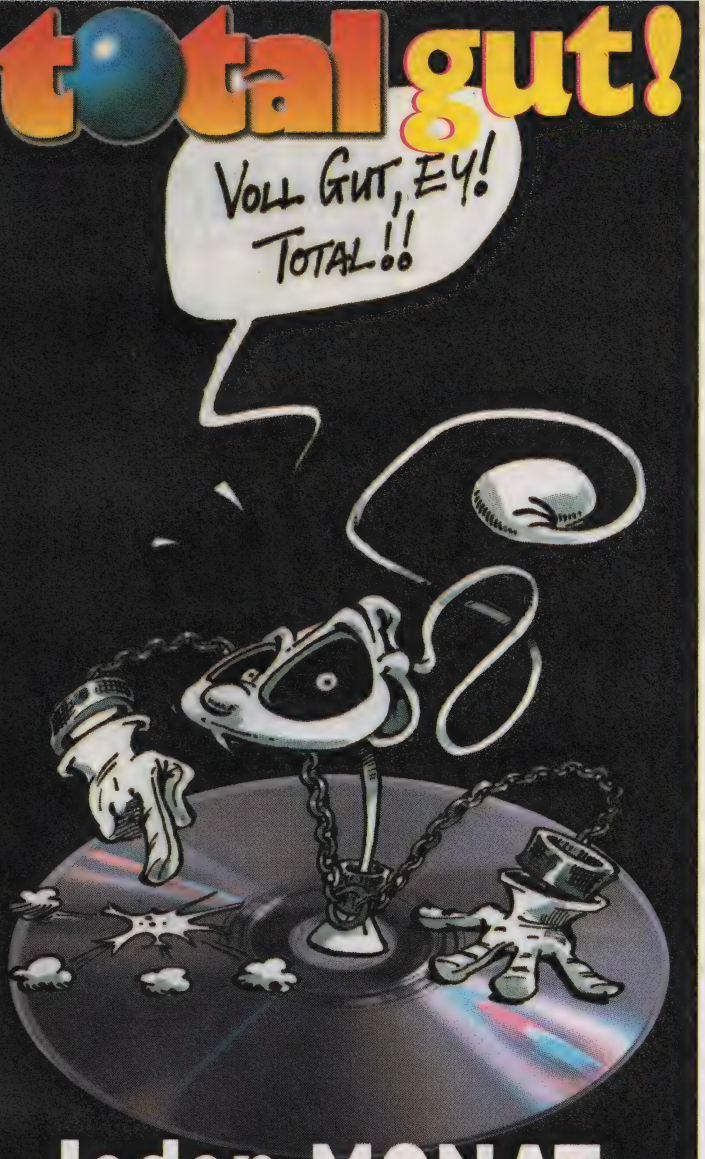
GRAFIK	39%
SOUND	28%
STEUERUNG	41%
MOTIVATION	26%

29%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Könner
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 12 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, VR-Helme
AUSGABE:	Deutsche Anleitung

total gut!

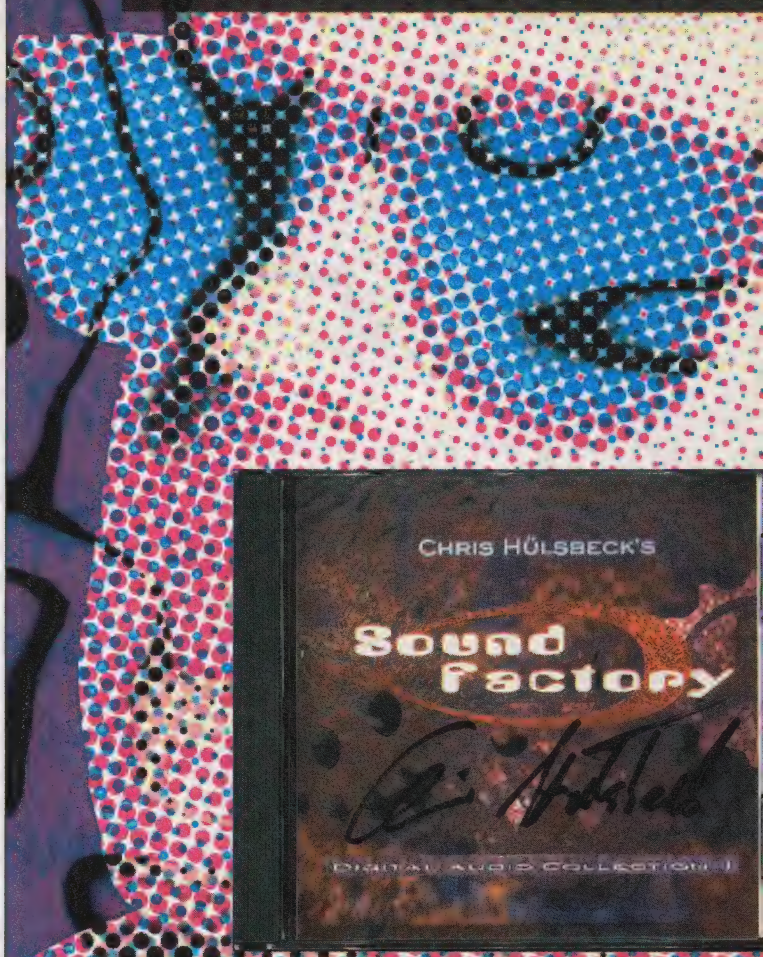


Jeden MONAT gibt's für 14,80 DM am Kiosk

PC JOKER total

DIE OPTIONALE VERSION DES KLASSISCH GUTEN PC JOKER MIT CD-ROM! HOLT EUCH FÜR NUR 7,80 DM AUFPREIS EINE GARANTIERT RRRRRANDVOLLE SILBERSCHEIBE MIT TOP-BENUTZEROBERFLÄCHE, VOLLVERSIONEN, SHAREWARE, SPIELBAREN DEMOS, AKTUELLEN PATCHES, SCREENSAVERN UND VIELEM MEHR!!!

Die neue Hülsbeck-CD ist da!



Als von Chris Hülsbeck handsignierte Sonderedition exklusiv im Joker Shop!

Die neue Longplay-Scheibe des großen Digi-Komponisten ist mehr als nur ein musikalischer Hochgenuß:
„SOUND FACTORY" bietet neben 15 heißen Musikstücken und einer PC-Jukebox noch über 100 MB an Sounds und Samples in den gängigsten Formaten (auch für Amiga & Mac!) sowie den komfortablen Musik-Editor „EASY TRAX"!
Sichert Euch Euer handsigniertes Exemplar der „SOUND FACTORY" zum Preis von 39,– DM im Joker Shop solange der Vorrat reicht!!!

Bestelladresse:
Joker Verlag • „JOKER SHOP" • Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn
Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

EARTHWORM JIM™

Die Argumente für „Win 95" werden immer zwingender: Nach dem famosen „Pitfall: The Mayan Adventure" hat Activision hier eine weitere Plattform-Perle exklusiv für das neue Betriebssystem eingefädelt!

Um genau zu sein, waren es wieder die Jungs von Kinesoft, die mit der Konvertierung dieses Konsolen-Klassikers beauftragt wurden. Die Urversion stammt diesmal allerdings nicht von Activision selbst, sondern von der jungen Programmiertruppe Shiny Entertainment, die damit zugleich ihr Debüt als selbständige Softwareschmiede gab. Zuvor hatte Shiny etliche Jump & Runs für Virgin entwickelt, etwa „Cool Spot" und „Aladdin". Das erste eigene Spiel von Shiny-Mastermind David Perry und seiner Crew war in den USA übrigens so erfolgreich, daß dort sogar eine Zeichentrick-Serie mit den Charakteren von Doug TenNapel gemacht wurde.

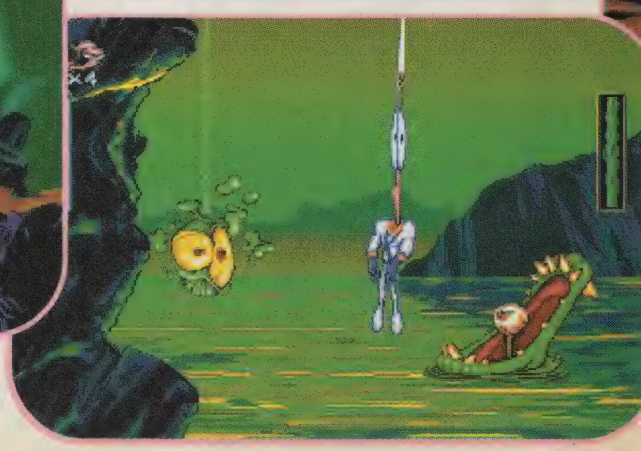
Bevor Jim zum heroischen Mittelpunkt dieses wüsten Plattformabenteuers und damit zugleich zum Publikumsliebling wurde, war er nur ein ganz gewöhnlicher Regenwurm. Doch eines schönen Tages entspann sich viele Meilen über ihm eine wilde Raumschiff-Verfolgungsjagd draußen im Weltall, weil einige Rebellen dem intergalaktischen Kopfgeldjäger „Psy-Crow" seinen „Ultra-High-Tech-Unzerstörbar-Super-Cyber-Raumanzug" gemopst hatten. Die Psychokrähe konnte das Diebesgesindel zwar stellen und ins Jenseits beamen, aber ihr Superanzug fiel dabei hinunter zur Erde und landete direkt auf dem nichtsahnenden Jim. Der probierte das schicke Teil gleich an und verwandelte sich dadurch in einen Superwurm – mit dem entsprechenden Benehmen: Statt weiterhin in der Erde herumzukriechen, will er nun plötzlich eine Prinzessin mit dem schönen Namen „What's-her-name" befreien und sich dafür notfalls auch mit der bitterbösen Unterwelt-Queen „Slug-for-a-butt" anlegen…

Zu diesem Zweck steht Jim zunächst nur eine begrenzt munitionierte Laserkanone zur Verfügung, erst wenn er weiter in den 20 Levels vorgedrungen ist, wird auch die Waffenvielfalt größer. Aber wozu hat der schlaue Wurm seinen Kopf? Na, beispielsweise um damit Gegner beiseite zu peitschen oder ihn als Henkel und sogar als Propeller zu benutzen! Diese Flexibilität erweist sich schon deshalb als nützlich, weil man hier von Krähen, Hunden, Aliens sowie zahllosen Zwischen- und Endgegnern gejagt wird, deren ausgeflipptes Aussehen niemand über ihre Angriffslust hinwegtäuschen sollte. Ausflüge unter die Wasseroberfläche mit einer Taucherglocke stehen dabei genauso auf dem Programm wie Bungee Jumping oder das Beschützen von jungen Hundewelpen. Gelegentlich ist der Held auch gezwungen, friedlich weidende Kühe ins All zu schießen, und wenn Jim seinen Schutzanzug verliert, muß er nackt wie ein Wurm durch die Gegend hüpfen, bis er ihn wieder aufgetrieben hat. Aber gottlob entdeckt man auch genügend Stellen, wo der Vorrat an Munition und Lebensenergie wieder aufgetankt werden kann.

Zu dem abwechslungsreichen Leveldesign gesellen sich so viele und verrückte Gags, wie man sie noch in keinem Actiongame entdeckt hat. Beispielsweise wurden die neuerdings in Mode gekommenen Pausen-Animationen (wenn der Hauptdarsteller also vom Spieler eine Weile in Ruhe gelassen wird) zu richtigen kleinen Trickfilmen ausgebaut – in einem davon spielt Jim so lange an seiner Waffe herum, bis er sich selbst den Kopf wegpustet! Und auch für Komfort ist gesorgt: Es warten ein dreifach variabler

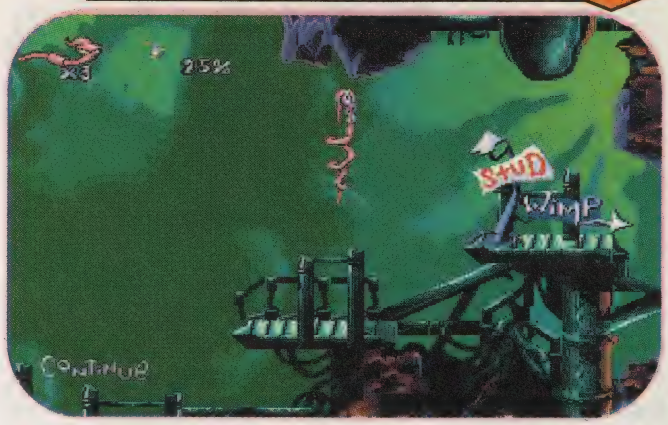
Ein Endgegner

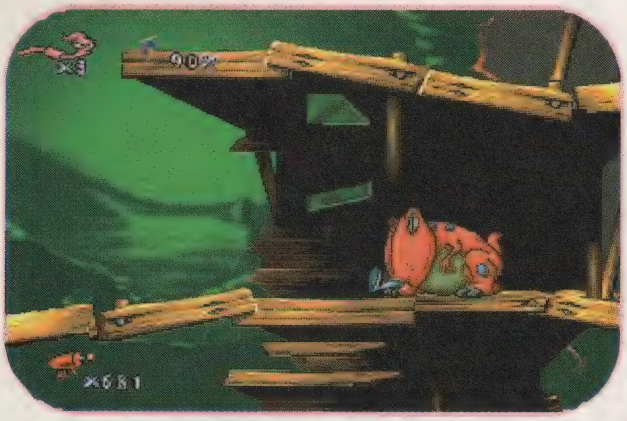
Bungee Jumping mit Major Mucus



Unter Wasser sieht man in die Röhre

Earthworm Jim im Naturzustand





Big Bruty hat zugeschlagen

Da staubt die Socke

Schwierigkeitsgrad, eine hervorragende deutsche Online-Anleitung, haufenweise versteckte Continues und die direkte Anwahlmöglichkeit für jeden bereits absolvierten Abschnitt. Weniger gelungen sind hier lediglich Kleinigkeiten, etwa ein Labyrinth, dessen Aufbau man wegen der fehlenden Übersichtskarte praktisch auswendig lernen muß. Auch die Flugsequenzen zwischen manchen Levels enttäuschen ein bißchen, weil es dabei keine richtige 3D-Grafik gibt. Na ja, dafür ist die 2D-Optik um so hübscher und das Parallax-Scrolling unglaublich flüssig.

Die Präsentation entspricht bis auf die jetzt 256 statt 64 Farben umfassende, traumhaft animierte Grafik übrigens der „Special Edition" vom Mega CD. Dazu gehört auch ein insgesamt 50 Minuten langer CD-Soundtrack, der keine Stilrichtung von Cyber-Hillbilly bis zu bedrohlichen Gruselklängen ausläßt. Die Handhabung ist vor allem via Pad ausgezeichnet, und Besitzer des „Microsoft Plus!"-Pakets können sogar ihre „Win 95"-Benutzeroberfläche in einem „wurmstichigen" Design gestalten. Damit dürfte klar sein, daß für Actionfans kein Weg an diesem zauberhaften Plattformwurm vorbeiführt. Unklar ist dagegen bis jetzt noch, wie die von Softgold gerade gestrickte DOS-Version von „Earthworm Jim 1 & 2" ausfallen wird. Aber das ist eine Geschichte für das nächste Heft… (mm)

Ab mit dir ins All

Earthworm Jim
(Activision/Shiny/Kinesoft)

Vor ausgeflippten Ideen überbordendes Plattform-Spiel.

GRAFIK	84%
SOUND	82%
STEUERUNG	79%
MOTIVATION	83%

82%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33, besser ein P60
SPEICHER:	8 MB RAM
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows 95" kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Joypad
AUSGABE:	Komplett in Deutsch

BARYON

Fehlt irgendwo noch eine vertikal scrollende Ballerei in klassischer Arcade-Machart? CDV und Acro Studio hätten da gerade was recht Knackiges aus der Sharewareküche als Vollkost anzubieten!

Ganz im Sinne der altehrwürdigen Genre-Tradition entert der Spieler einen anfangs nur schwächlich bewaffneten Raumer und lasert die von allen Seiten kommenden und hübsch abwechslungsreich gestalteten Angreifer weg – ein weiterer Kampfpilot läßt sich zur Unterstützung gegen die feindliche Übermacht jederzeit hinzurufen.

Das Waffensystem ist dabei ganz prima, aber dreist vom „Raiden"-Automaten abgekupfert: Abgeschossene Gegner hinterlassen Icons mit wechselnder Gestalt, die je nach ihrem Aussehen im Augenblick des Aufsammelns als Streuschuß, Schutzschild, Beamwaffe oder Zielsuchrakete fungieren. Das hier ebenfalls angebotene Extraleben ist dafür überflüssig, denn dank unendlich vieler Continues dringen auch Nachwuchshelden locker zum Abspann vor.

Doch finden sich in den sechs Szenarien (Dschungel, Orbit, Paralleluniversum etc.) genügend abwechslungsreiche Feindformationen und sehenswerte Grafikeffekte, um den Herrn des Sticks bei Laune zu halten.

Motiviert wird der Spieler also durch automatenwürdige Optik, Render-Filmchen, Rockmusik und Sound-FX, bloß fehlen dem Gameplay halt neue Ideen. Anders gesagt: Die preiswerte Sharewareversion tut's auch. (rl)

Volle Power

Eine Mords-Explosion!

Baryon
(CDV/Acro Studio)

Klassische Balleraction mit kurzem Haltbarkeitsdatum.

GRAFIK	74%
SOUND	72%
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	60%

65%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgesch.
Preis:	ca. 79,– DM

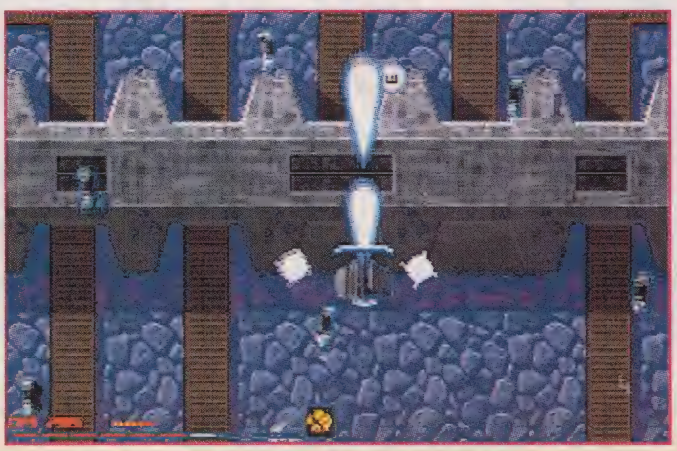
DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386er
SPEICHER:	4 MB RAM und 21 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster, General MIDI
EINGABE:	Tastatur, Maus, Stick, Pad
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch

ABARON

Achtung, Premiere: Dies dürfte die wohl erste Ballerina aus der klassischen, vertikal scrollenden Schule sein, die man am besten mit der Maus dirigiert! Doch die Gute leistet sich noch etliche Allüren mehr…

Ja, Licht und Schatten liegen hier eng beieinander. Das fängt mit der (besonders unter „Win 95") fummeligen Installation an, erstreckt sich über das sehenswerte, aber unpassend vertonte SF-Intro und macht auch vor dem Gameplay selbst nicht halt: Ein oder zwei Spieler klettern ins Cockpit (je) eines Raumers und ballern die von überall angreifenden Aliens verschiedenster Formen, Farben und Größen nieder. Bisweilen bleiben im Kampfgetümmel Icons zurück, die sich in gesammelter Form jederzeit gegen Mehrwege-Schuß, Laser, Schutzschilde und weitere Power-Ups eintauschen lassen. Doch sind manche Waffen wenig zielgenau, andere arbeiten mit zu geringer Schußfrequenz oder besitzen ein ungenügendes Durchschlagsvermögen. Auch ist die Steuerung des Raumers nicht die exakteste – was aber die nett animierten Render-Feinde natürlich nicht davon abhält, bereits im ersten der zwölf Levels heftig anzugreifen.

Mit der abwechslungsreichen, wenn auch etwas altmodischen Optik und der ordentlichen Soundkulisse (Technomusik & Effekte) sollten daher allenfalls Ballerprofis Bekanntschaft schließen, alle anderen halten zu Abaron besser den gebührenden Abstand. (rl)



Bunter ballern…

Abaron
(Tantalus/Procom)

Vertikal scrollende Ballerei mit ein paar Macken zuviel.

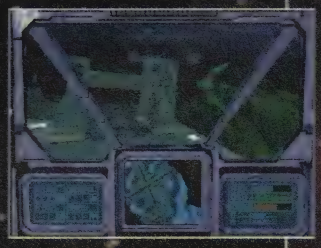
GRAFIK	68%
SOUND	72%
STEUERUNG	54%
MOTIVATION	50%

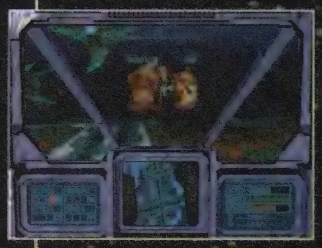
55%

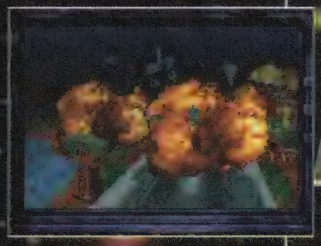
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 79,– DM

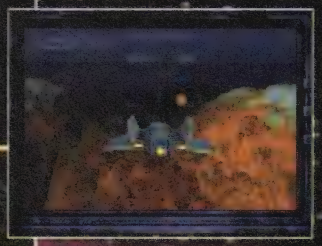
DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386er, ein P60 sei empfohlen
SPEICHER:	4 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Pro Audio, SB Pro, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Tastatur, Maus,Stick/Pad
AUSGABE:	Komplett deutsch

STRIKE BASE









CD-ROM

MS-DOS/Lauffähig unter WIN95

Die Menschheit im gnadenlosen Kampf mit einer außerirdischen Rasse. Die Kolonien sind in höchster Gefahr. Sie haben das Kommando über eine der modernsten militärischen Anlagen - mit dem Codenamen "Strike Base". Das Schicksal und das Überleben der menschlichen Zivilisation liegt allein in Ihren Händen. Wehren Sie hinterhältige Angriffe der Außerirdischen ab, jagen und vernichten Sie den Feind. Legen Sie seine Basen in Schutt und Asche und bomben Sie ihn aus seinen Verstecken!

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO

ENTERTAINMENT SOFTWARE

Max Design Entertainment Software
Gewerbestraße 639, A-8970 Schladming

REALMS OF CHAOS

Brauchbare Plattformaction war auf dem PC lange eine reine Sharewaredomäne, und Apogee gehörte dabei zu den Vorreitern. Inzwischen hat die kommerzielle Konkurrenz allerdings längst rechts überholt…

Gaaanz ruhig, Kätzchen!

Was grafische Vielfalt und flüssige Animationen angeht, kann das Chaosreich aber mit „Earthworm Jim" und Konsorten noch ganz passabel mithalten. Auch die Steuerung geht gut von der Hand, und bei dem fünfstufigen Schwierigkeitsgrad ist für jeden das richtige dabei. Weniger gelungen sind die eintönige Soundbegleitung und vor allem das Spielprinzip aus dem Hause Asbach Uralt – „Commander Keen" läßt grüßen.

Wie anno dunnemals bewegt sich der schwertschwingende und feuerballwerfende Held hauptsächlich Richtung Osten, was die zahlreichen Feinde, Zwischengegner und das Super-Endmonster nicht ernsthaft verhindern können. Anspruchsvollere Features wie Keycards etc. sucht man vergebens, es gibt lediglich ein paar Sammelextras sowie eine weibliche Alternative zum Hauptdarsteller. Und allzu lange ist man in den 26, auf sieben Welten aufgeteilten Abschnitte auch nicht beschäftigt, weil das Leveldesign selbst Anfänger kaum vor Probleme stellt.

Im Reich der Vollpreisspiele hat Realms of Chaos somit wenig zu suchen; eher empfehlenswert ist schon die Shareware-version für nur zehn Mark – nachzuprüfen bei den aktuellen PD-Perlen. (ole)

Realms of Chaos
(Apogee/CDV)

Plattformaction nach alter Väter Sitte.

GRAFIK	64%
SOUND	42%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	50%

54%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 95,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386er
SPEICHER:	640 KB RAM und 4 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Joystick, Tastatur
AUSGABE:	Handbuch deutsch, Programm englisch

ice & fire

Die „Tetris"-Erfinder mit einem 3D-Actionadventure in getrennten Versionen für „Windows 3.1" und „Win 95", das noch dazu die VR-Brille „i-glasses!" unterstützt – wow! Aber kann man der Werbung trauen?

Natürlich nicht. Denn auf der Packung werden auch noch künstliche Intelligenzriesen als Gegner, acht Levels mit dramatisch ansteigender Komplexität sowie interaktive FM-Videos in Echtzeit versprochen. Doch die wenigsten der vollmundig angekündigten Features finden sich dann auch tatsächlich auf dem Monitor (bzw. unter den „i-glasses!") wieder…

Im Dungeon des Grauens

Was es hier tatsächlich zu sehen gibt, ist zunächst einmal ein schauderhafter Abklatsch von „Rebel Assault", der gottlob auch übersprungen werden darf. Bei den anschließenden 3D-Dungeons geht das leider nicht, der Käufer wird also tatsächlich zum Durchballern der schlimmsten Texture-Kerker aller Zeiten genötigt – und muß sich mit gräßlich animierten Gegnern ebenso herumschlagen wie mit einer ständig hakenden Steuerung. Und wer jetzt immer noch da ist, den schlägt der grauenhafte Sound in die Flucht.

Kurzum, man fragt sich, worüber man sich hier mehr wundern soll: über die Unfähigkeit der Programmierer oder über die Unverschämtheit des Werbetexters, der diesen Byte-Müll als Offenbarung anpreist? Oder fabuliert der Mann gar von einem ganz anderen Spiel?! (ole)

Ice & Fire
(GTI/Zombie)

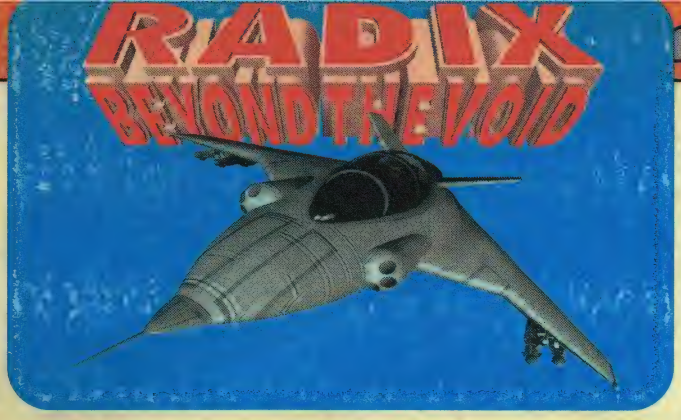
Hoffnungslos verunglücktes Actionspektakel für „Windows".

GRAFIK	52%
SOUND	26%
STEUERUNG	22%
MOTIVATION	17%

24%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Experten
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB RAM und 15 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Joystick, Tastatur, i-glasses!
AUSGABE:	Komplett englisch

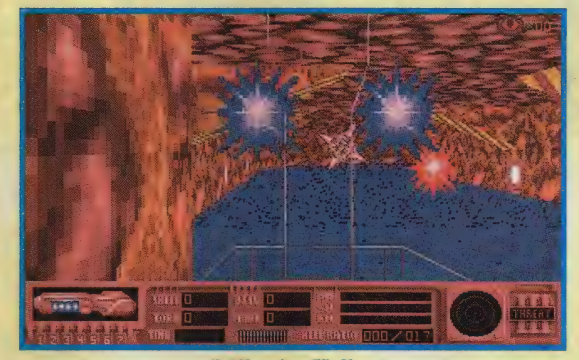


Das radikale Radieschen von Union Logic fliegt wie „Descent" durch den Weltraum – und genau wie beim großen Vorbild reichen die Wurzeln auch hier bis tief hinunter in den 3D-Actionkeller.

Der Spieler muß mit einem schwerbewaffneten SF-Gleiter drei separat anwählbare, aber optisch kaum unterscheidbare Welten befrieden, die jeweils aus neun Abschnitten bestehen. Bis zu drei weitere Kampfpiloten dürfen sich per (Null-) Modem oder Netzwerk in die Schlachten einklinken, deren Ziele vor jedem Start genau erklärt werden: Mal soll man in den oft labyrinthischen High-Tech-Dungeons bloß die Generatoren plätten, dann wieder sind gleich sämtliche Walker, Feindraumer und Minen zu zerstören.

Ähnlich wie bei „Descent" sind Tempo, Flughöhe und -richtung des mit Laser- und Plasmakanone sowie einigen Smartbombs ausgerüsteten Gleiters dabei frei bestimmbar. Und wieder erinnert der lineare Spielablauf massiv an die üblichen Ballerkerker, nur daß der Held eben schwebt statt läuft. So bekannt wie das Gameplay ist auch die Sammelkost (Power-Ups, Energie etc.), loben muß man dagegen die technische Umsetzung: Auf den Piloten warten flotte und bunte 3D-Grafiken, eine intuitiv beherrschbare Steuerung, coole Begleitmusik und feine Sound-FX.

Alles in allem ist Radix somit zwar kein Himmelsstürmer, aber doch ein sehr netter Actionhappen für den kleinen Ballerhunger. (rl)



Böller im Keller

Radix
(Union Logic/CDV)

Wenig originelle, aber gut spielbare 3D-Knallerei.

GRAFIK	69%
SOUND	70%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	66%

68%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486er
SPEICHER:	Ab 4 MB RAM und 2 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch

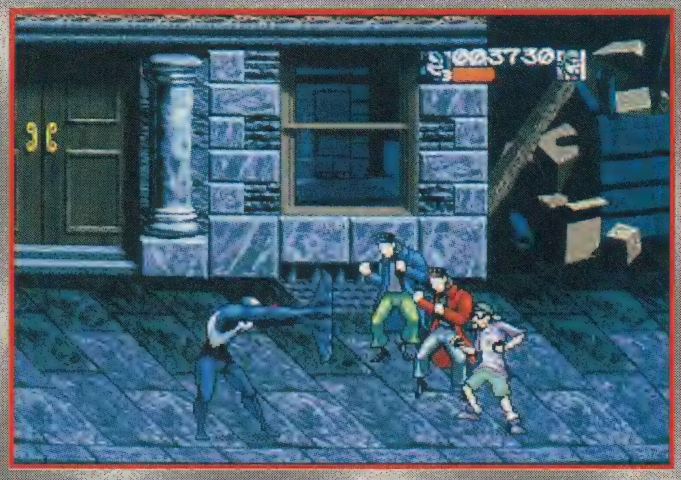
SEPARATION ANXIETY

Typische Konsolen-Keilereien wie „Double Dragon" machten vor dem PC bisher meist halt, sei es wegen der anderen Hardware, sei es wegen der anderen User. Was uns dabei alles erspart blieb, zeigt nun Acclaim.

Dort hat man im Fundus der Marvel Comics gewühlt und dabei den allseits bekannten Spiderman („Die Spinne") sowie seinen Gegenspieler Venom zutage gefördert. Unter den Händen von bis zu zwei Spielern tun sich die Erzfeinde hier zusammen, um als völlig gleichberechtigtes Team in vertikal scrollenden High-Tech-Städten per Handkante und Fußkick die Schlägerhorden aufzumischen.

Sind dabei die rund fünf Angreifer pro Screen fürs erste erledigt, wandert der Hintergrund ein Stück weiter, und mehr oder minder neue Feinde stürmen heran – mal mit verbesserter Angriffstaktik, mal in anderem Grafikdesign. Zu den Spezialitäten der Helden gehören z.B. Wurfnetze, außerdem kann man über Extrasymbole frische Energie nachtanken oder kurzzeitig die Unterstützung der CPU-Heroen Captain America und Ghost Rider herbeirufen. Dennoch fehlt dem Gameplay jede echte Abwechslung, die Sprite-Animation ist lächerlich, und Sound-FX sowie Begleitmusik sind kaum der Rede wert.

Am besten unterhält man sich hier also noch bei dem enthaltenen zweiminütigen Zeichentrickfilm. Aber so was gibt's jeden Samstag auf RTL ausführlicher und vor allem preiswerter! (rl)



Spinnt der?!

Separation Anxiety
(Acclaim)

Belanglose Comic-Action, exklusiv für „Win 95".

GRAFIK	60%
SOUND	57%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	35%

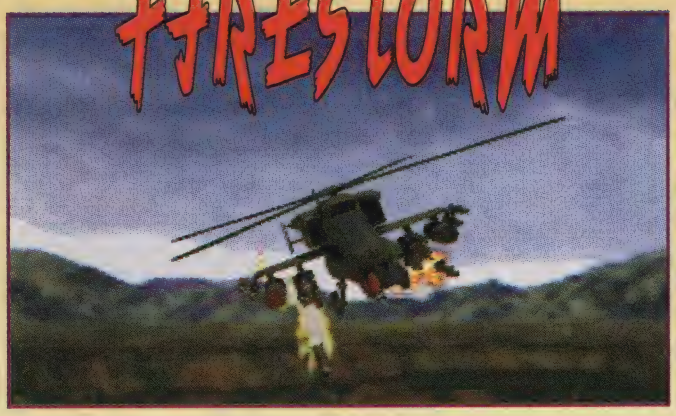
42%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Könner
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486er
SPEICHER:	Ab 4 MB RAM, 2 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch

THUNDERHAWK 2 FIRESTORM

Der vorangeflogene Action-Heli machte seinerzeit auf Amiga und Atari ST mächtig Wind, ging jedoch am PC sang- und klanglos unter – ob die Käufer wohl diesmal Feuer fangen und Core den Markt im Sturm nehmen kann?



Die Kanone im Visier

Wer gern mit einem Kampfhubschrauber (ohne Heckrotor) über den Digi-Himmel düst, um dabei einen Blechschaden nach dem anderen anzurichten, ist bei den acht Kampagnen mit insgesamt 26 Missionen jedenfalls gut aufgehoben: Vor jedem Start wird der Vogel individuell mit Raketen und Bomben verschiedenster Bauart bestückt, während die unbegrenzt munitionierte Bordkanone immer mitfliegt. Um sich von dem explosiven Plunder dann wenigstens teilweise wieder zu befreien, darf man schwerbewachte Züge unter Beschuß nehmen, Schiffskonvois durch den verminten Panamakanal geleiten, Rotkreuz-Fahrzeuge auf dem Balkan beschützen oder Piraten im chinesischen Meer versenken.

Nach dem deutsch gesprochenen Briefing landet der Spieler in einem spärlich instrumentierten Cockpit, das sich im Interesse besserer Übersicht auch ganz abschalten läßt. Dann gibt man den Hauptzielen Saures, die auf der jederzeit einblendbaren Karte durch rotes Blinkfeuer markiert sind. Wer sich dabei durch überplanmäßige Abschüsse hervortut, wird mit einem munter wachsenden Punktekonto belohnt. Der Schwierigkeitsgrad der Missionen steigert sich kontinuierlich von kinderleicht bis hammerhart (also weit über das Niveau von „Comanche" hinaus), wobei hier freilich in erster Linie ein flinker Zeigefinger gefragt ist.

Optisch sind detailreich texturierte VGA-Polygone im Angebot – schlecht sehen die Landschaften nicht aus, nur erfolgt der Bildaufbau ziemlich spät, und Grafikfehler sind auch vorhanden. Dafür gibt's ausgezeichnete Begleitmusik und eine gelungene deutsche Sprachausgabe, allerdings mit recht häufigen Wiederholungen. Die Steuerung ist leicht erlernbar, nur bleibt der Heli hin und wieder an Bergspitzen oder zerbröselten Gegnern hängen. All diese Mängel sind letztlich darauf zurückzuführen, daß Thunderhawk von der Playstation konvertiert wurde, ohne daß man konsequent die speziellen Bedürfnisse der DOSen-Piloten berücksichtigt hätte. Folglich gibt es für die Engländer auch keinen Hit-Orden, sondern nur ein aufmunterndes Schulterklopfen. (mic)

Luxus-Liner in Not

Die Welt im Blick

Thunderhawk 2 Firestorm
(Core Design)

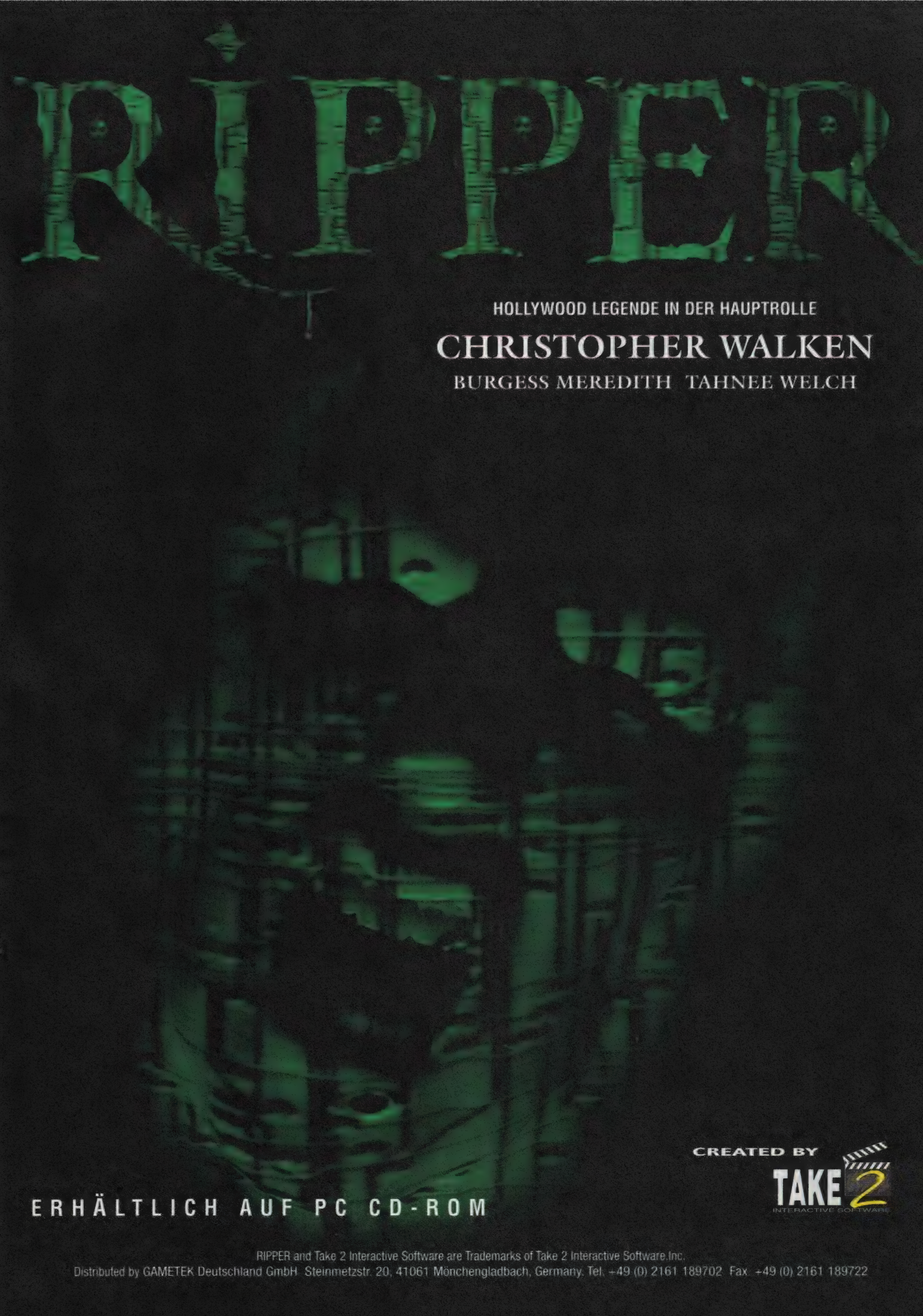
Heli-Sim für das große Feuerwerk bei kleinen Grafikfehlern.

GRAFIK	*78%*
SOUND	*82%*
STEUERUNG	*69%*
MOTIVATION	*72%*

74%

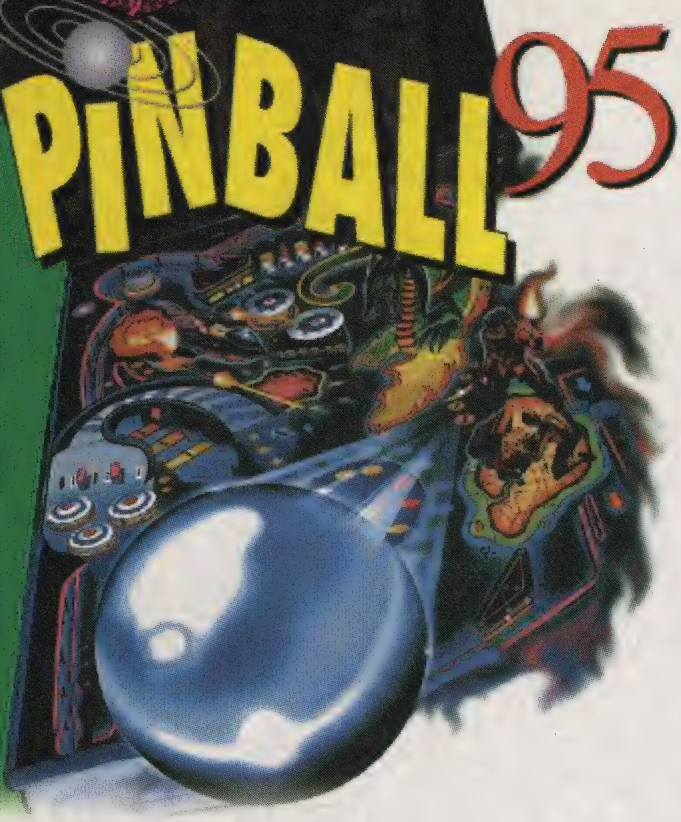
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, besser ist ein P100
SPEICHER:	8 MB RAM, 20 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio 16, Ensonic Soundscape, Gravis Ultrasound, CD Audio
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, Gravis Gamepad, Thrustmaster FCS
AUSGABE:	Komplett deutsch



RIPPER and Take 2 Interactive Software are Trademarks of Take 2 Interactive Software Inc.
Distributed by GAMETEK Deutschland GmbH Steinmetzstr. 20, 41061 Mönchengladbach, Germany. Tel. +49 (0) 2161 189702 Fax +49 (0) 2161 189722

PINBALL 95



Pinball-Mania total, kein Monat ohne mindestens einen neuen Flipper für PC-Wizards! Jetzt besteigen auch die SIMulanten von Maxis den Zug der Zeit und legen drei Tische zum exklusiven Berollen unter „Win 95" vor.

Die Jahreszahl im Titel verweist aber nicht nur auf das benötigte Betriebssystem, denn eines der enthaltenen Tableaus ist tatsächlich nicht mehr taufrisch: „Space Cadet" ging bereits im Pack „Microsoft Plus!" auf große Raumfahrt. Wie seine beiden Kollegen „Skulduggery" und „Dragon's Keep" spielt sich der Tisch (mit bis zu vier Teilnehmern) ganz nett, hat aber keine echten Innovationen auf Lager. Man entdeckt also allüberall die üblichen Jackpötte, Multibälle und Bonusverdoppler. Die dreidimensional dargestellte Spielfläche wurde jeweils komplett auf einen Screen gequetscht, wodurch vor allem das Rampengewirr im oberen Bildschirmdrittel nicht immer leicht zu durchschauen, geschweige denn zu treffen ist. Den damit freigewordenen Platz auf der (rechten) Seite hat man mit hübschen, aber spielerisch sinnlosen Grafiken und einer auffallend biederen Scoreanzeige ohne Subgames gefüllt.

Trotzdem ist der optische Gesamteindruck nicht übel, denn die 256 Farben kommen hier bereits bei einer Auflösung von 640 x 480 Pixeln gut rüber, und auf der entsprechenden Hardware sind ja bis zu 1.024 x 768 Bildpunkte möglich. Als geradezu vorbildlich muß man die Animation der Silberkugel bezeichnen, welche nicht nur allen Gesetzen der Physik gehorcht, sondern dabei auch immer in der korrekten, weil stufenlos veränderten Größe dargestellt wird. Die Sound-FX können mit originellen Sprachfetzen aufwarten, während die Musik zwar recht hübsch, jedoch wenig abwechslungsreich und daher gottlob abschaltbar ist. Und bei der Keyboardsteuerung darf man zwar selbst darüber bestimmen, welche Tasten für die Paddles, die Abschußfeder und die drei möglichen Rüttelmethoden verwendet werden sollen, doch wurden dabei ausgerechnet die klassischen Shift-, Alt- und Strg-Tasten nicht in die Auswahl miteinbezogen. So erfreut der Flipperfreak also über brauchbaren Nachschub auch immer ist, ein Muß stellt Pinball 95 keinesfalls dar: Das Gameplay ist guter Durchschnitt, und drei Tableaus (von denen man eines schon kennt!) sind kaum die Welt – insbesondere, wo die meisten Konkurrenten zum selben Preis mehr und Besseres zu bieten haben. (mz)

Ein alter Bekannter: Space Cadet

Die Fantasy-Alternative: Dragon's Keep

Viel Spaß beim Kielholen in Skulduggery

Pinball 95
(Maxis)

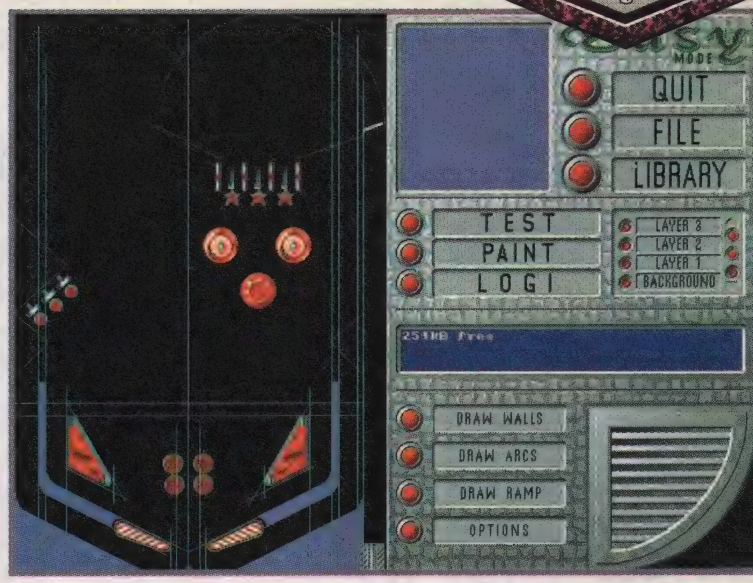
Solide Flippersim mit (nur) drei Tischen für „Win 95".

GRAFIK	*73%*
SOUND	*70%*
STEUERUNG	*66%*
MOTIVATION	*68%*

69%

USK-Freigabe:	o. Altersbesch.
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 79.– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, Highscores auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch



Ein Flipper der Marke Eigenbau entsteht

Baumärkte sprießen wie Pilze aus dem Boden, die Do-it-yourself-Bewegung macht vor nichts und niemand halt: Nun bietet Ikarion auch eine Flippersim mit integriertem Construction Kit für Heimtischler an!

Werfen wir trotzdem erst einen Blick auf die sechs fixfertigen, vertikal scrollenden 2D-Tableaus: „Earth Inferno" läßt die schlechten alten B-Movies wieder aufleben, dagegen atmet „Prohibition" die bleigeschwängerte Luft aus dem Chicago der 20er Jahre. „Industrial Revolution" bringt eine Werkshalle auf den Screen, die Chaplins „Moderne Zeiten" entsprungen sein könnte; im „Rock'n'Roll Heaven" dreht sich alles um Schmalzlocken-Musik, und „Hattrick" hebt König Fußball auf den Thron. Zum Bonustableau „Mystic" schweigen wir uns (genau wie das vorbildliche Handbuch) fairerweise aus, um den maximal acht Pinball Wizards nicht die Entdeckerfreude zu nehmen.

Die Geräte können zwar mit originellen Ideen wie magnetischer Ablenkung des Balls, beweglichen Bumpers usw. aufwarten, spielen sich aber dennoch allesamt mehr schlecht als recht. Kein Wunder, wenn die Kugel manchmal ohne jeden Grund in ungewollte Höhen hüpft, urplötzlich beschleunigt oder in letzter Sekunde auf die Spielfläche zurückfindet, obwohl man die Space- und Alt-Tasten nicht einmal angesehen hat. Die Benutzung dieser Rütteloptionen ist ohnehin nicht ratsam, weil der Computer schnell mit der Tilt-Funktion bei der Hand ist und mit dem Ball gleich alle bisher ergatterten Boni versenkt.

Aber der Heimwerker jammert nicht, er greift lieber zum „Pinball Construction Kit" und macht es besser: In 20 einsteigerfreundlichen Lektionen kann zunächst ein Beispielflipper erstellt werden, ehe man sich im Profi-Modus in die komplexen Tiefen des Tischdesigns (Ereignisverknüpfungen…) vorwagt oder an den Einbau grafischer Feinheiten (Colourcycling-Effekte etc.) macht. Eigene Bilder und Soundeffekte können ebenfalls verwendet werden, so daß Bastlernaturen trotz der manchmal etwas schwammigen Maussteuerung durchaus ihre Freude an dem Baukasten haben.

Physikalische Wunder darf man sich natürlich auch von den selbstgestrickten Flippern nicht erwarten, aber wo sonst sind im Genre derzeit noch kreative Eigenleistungen möglich? Wer hingegen lediglich spielen will, ist etwa bei „Pinball Illusions" um einiges besser aufgehoben. (mz)

Pinball Wizard 2000
(Ikarion)

Durchschnittliche Flippersim mit interessantem Construction Kit.

GRAFIK	*62%*
SOUND	*60%*
STEUERUNG	*56%*
MOTIVATION	*69%*

66%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 79.– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	4 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB, General MIDI, Audiotracks
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

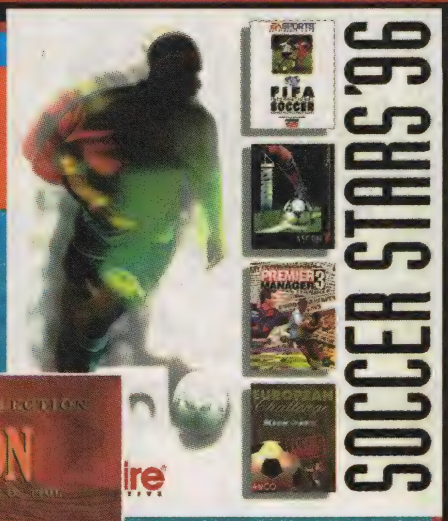
Hier entspannen sich Manager: Hattrick

Mit Elvis im Rock'n'Roll Heaven

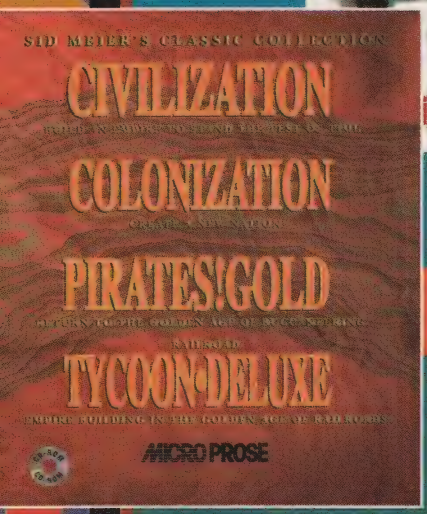
Da wird selbst Al Capone schwach

UPDATE SERVICE

Ein Monat im Zeichen der Spielesammlungen: Eine besonders gelungene stellen wir weiter hinten im Heft als Top-Tip vor, aber auch hier lassen sich recht interessante Compilations entdecken – und noch ein bißchen mehr!

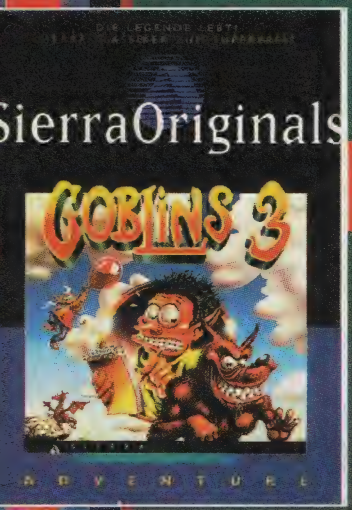


Datum falsch, Qualität stimmt: Soccer Stars '96

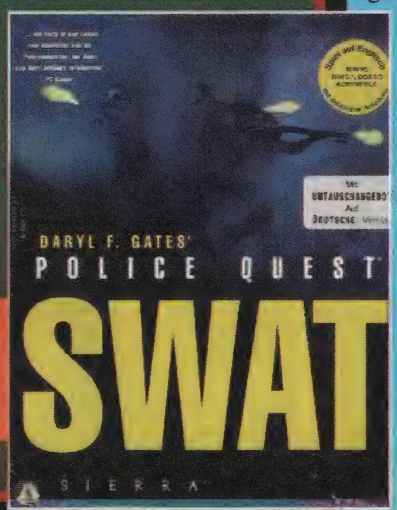


Wirklich nur Klassiker in Sid Meier's Classic Collection

Lehrreiches und Verspieltes im Coktel Kit



Preiswert abenteuern und ablachen mit Goblins 3



Die deutsche Version von Police Quest SWAT gibt's als Update

MASSE & KLASSE

Wer den **Soccer Stars '96** von Empire 100 Mark zukommen läßt, kriegt trotz des Titels nur Spiele aus der 94er Saison. Aber das ist auch schon der einzige Vorwurf, den man diesen Digi-Kickern machen kann: „FIFA Int. Soccer" weiß aktive Fußballer nach wie vor zu überzeugen, was mit kleinen Abstrichen auch für „Kick Off 3 – European Challenge" gilt. Mit „Anstoß" liegt noch ein deutscher Management-Klassiker in der Box, mit „Premier Manager 3" sein durch und durch britisches Gegenstück. Insgesamt also viel und gutes Leder fürs Geld!

Ein ganz besonderes Sonderangebot ist auch **Sid Meier's Classic Collection**, wo die alte Version (ohne Multiplayer-Modus) von „Civilization", der Nachfolger „Colonization" und „Railroad Tycoon Deluxe" auf DOSen-Strategen warten – ergänzt wird die Top-Troika durch den nicht minder feinen Genremix „Pirates! Gold". Dank der mitgelieferten Anleitungen erreicht der ganze Pack ein Lebendgewicht von anderthalb Kilo, und für so einen Haufen Spiel sind 139,– DM sicher nicht zuviel verlangt.

Jetzt wird's wieder billiger, aber nicht unbedingt besser: Unter ein und demselben Namen **CoktelKit** bietet Coktel Vision für je 99,– DM zwei völlig verschiedene Bytesammlungen an. Für Zocker kommt dabei nur die rote Packung mit dem Aufdruck „Alter 8 – 12" in Betracht. Sie enthält zu gleichen Anteilen Spiel und Edutainment, nämlich die Spitzenknobelei „Incredible Machine", das Comic-Abenteuer „Woodruff" sowie ihre lehrreichen Kollegen „Adi" und „Playtoons".

BILLIGER, BESSER & DEUTSCHER

Im Rahmen der Budgetreihe „Sierra Originals" erscheinen dieser Tage wieder etliche Titel für je 29 Märker. Dazu gehören das putzige Adventure **Goblins 3**, die digitale Autofabrik in **Rüsselsheim**, das antike Strategical **Caesar** und abermals **The Incredible Machine**. Dem 8-Bit-Klassiker „Loderunner" hatte Sierra Ende 1994 ja ein neues Outfit verpaßt, bei der 109,– DM teuren Ausführung **Loderunner On-Line** hat sich (nur) unter „Win 95" noch einiges mehr geändert: Es gibt 30 brandneue Solisten- und 150 frische Zweispieler-Levels, dazu wurde eine Netzwerk- bzw. Modemoption integriert. Ihr Cop-Abenteuer **Police Quest SWAT** bieten die Amis nun auch in einer „europäischen" Version an, die sich vom US-Original nur durch einen Aufkleber unterscheidet, der für 15,– DM den Umtausch gegen die bald eintreffende eingedeutschte Fassung ermöglicht. Und last not least sollte das Interplay-Rollenspiel **Stonekeep** inzwischen deutsch im Regal stehen – und hoffentlich keine Bugs mehr enthalten.

(mm)

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel

Abholung zu Versandpreisen nur im Versandzentrum Wesel möglich!

Außerdem Shops in: 44263 Dortmund-Hörde · Fußgängerzone Herrmannstraße 49/ Ecke Hörder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63

61169 Friedberg · Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 · Tel.: (0 60 31) 7 20 50

Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0

Probleme mit der Software? Unsere Techniker sind für Sie da!

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!

Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!

CD-ROM CD-ROM CD-ROM

7thGuest + Dune 1	DA	**19,99**	**Imperium Romanum**	DV	**79,99**	Space Marines	DV	74,99
11th Hour	DV	84,99	Inca 1	DV	19,99	Space Quest 4	DA	19,99
3 D Lemminge	DA	84,99	Jagged Alliance	DV	89,99	Star Gate	DV	x44,99
3 D Pinball	DA	64,99	**Johnny Bazookaton**	**DA**	**x67,99**	Star Trek 1 / 25thAnniv.	DV	24,99
5th Musketeer	**DV**	**67,99**	Jurassic Park	DV	19,99	Star Trek 2	DV	x24,99
Aces over Europe	DV	19,99	Kings Quest 7	DV	79,99	Star Trek 3/Final Unity	DV	99,99
Across the Rhine	DV	54,99	Kyrandia 3	DV	x19,99	Star Trek 4/Gener.	DV	i.V.
Albion	**DV**	**74,99**	Lands of Lore 1	DV	34,99	**Steel Panther**	**DV**	**69,99**
Alien Odyssey	DA	67,99	Lost Eden	DV	74,99	Stonekeep	DA	84,99
Aliens	DA	69,99	Lost in Time	DV	19,99	Stonekeep	DV	x84,99
Anvil of Dawn	EV	67,99	Mad TV 2	DV	74,99	Strike Com.+alle Data`s	DA	34,99
Apache Longbow	DV	74,99	Made in Germany Compi-			Syndicate 2 / Wars	DV	i.V.
Ascendancy	DV	79,99	lation enthält:	DV	59,99	Syndicyte 1 +Data	DV	34,99
Assault Rigs	DA	x67,99	o Anstoss			System Shock	DV	34,99
Battle Isle 3	DV	77,99	o Battle Isle 2			Teamchef	DV	x84,99
Battle Race	DA	x77,99	o Das schw. Auge 2			Terminater FutureShock	DV	74,99
Battle Team Classic	DV	24,99	Magic Carpet 2	DV	79,99	TFX	DV	29,99
Battlecruiser 3000 AD	**DV**	**64,99**	Mechwarrior 2	DV	74,99	**TFX 2000 Eurofight.**	**DV**	**79,99**
Beneath t.Steel Sky	DV	19,99	**Mechwar. 2 Data**	**DA**	**39,99**	The Dig	DA	67,99
Bermuda Syndrom	DV	69,99	Metal Lords	DV	79,99	The Dig	DV	i.V.
Bleifuß	DV	54,99	Micromasch. 2 Edition	DV	47,99	Theme Park + Transport -		
Braindead 13	**DV**	**64,99**	Mission Critical	DA	74,99	Tycoon	DV	54,99
Bureau 13	DV	19,99	**Monopoly**	**DV**	**59,99**	**This means War**	**DV**	**84,99**
Caesar 2	**DV**	**74,99**	Myst / voll deutsch	DV	64,99	**Thunderhawk 2**	**DV**	**74,99**
Carrier Strike Force	DV	74,99	NASCAR Racing	DA	x24,99	Thunderscape	DV	69,99
Championship Pool	DA	29,99	Nascar Track Pack	DA	39,99	Tie Fighter SVGA	DA	67,99
Chewy ESC von F5	DV	67,99	Über 200 Lösungen			**Tilt**	**DV**	**54,99**
Civilization	DV	34,99	der Fa. HINT SHOP			**Time Gate**	**DV**	**77,99**
Command Aces o.t.Deep	**DV**	**74,99**	19,-DM per Stück			**Torin's Passage**	**DV**	**79,99**
Command&Conquer	**DV**	**84,99**	NBA Jam Tournem.	DA	84,99	Transp. Tycoon del.	DV	84,99
Command&Conq.Data	**DV**	**29,99**	**NBA Live 96**	**DA**	**x79,99**	Trivial Pursuit	DV	74,99
Conquerer AD 1086	DV	74,99	Need for Speed	DV	79,99	UFO + Master o.Orion	DV	39,99
Creature Shock	DV	x19,99	NHL Hockey 96	DV	79,99	Ultima 7 Compilation	DA	34,99
Cronomaster	DA	x74,99	**Panzergeneral 2**	**DA**	**69,99**	Ultima Underw. 1+2	DA	34,99
Crusader No Rem.	DV	79,99	PGA Tour Golf 96	DA	79,99	Vollgas	DV	79,99
Cyberia 2	**DV**	**x74,99**	**Phantasmagoria**	**DV**	**79,99**	**Warcraft 2**	**DV**	**74,99**
Cybermage	**DV**	**79,99**	Pinball Illusions	DA	59,99	Warhammer/Dark Crus.	DV	69,99
Daggerfall	DV	x79,99	Pinball Wizzard 2000	DA	69,99	Werewolf vs.Comanche	DV	74,99
Darker	DA	x74,99	Pitfall	DV	74,99	**Westwood Compilation**	**DV**	**74,99**
Das schwarze Auge 1	DV	39,99	**Pole Position 3,5"**	**DV**	**79,99**	Willi Lembkes Manager	DV	59,99
Dawn Patrol	DV	24,99	**Police Quest -SWAT**	**DA**	**69,99**	Wing Com.2+Data	DA	34,99
Day of Tentacle	DV	34,99	Police Quest -SWAT	DV	x79,99	**Wing Commander 4**	**DV**	**99,99**
Death Gate	DA	x74,99	Privateer + Data	DA	34,99	Wipeout	DA	84,99
Der Druidenzirkel	**DV**	**64,99**	**Pro Pinball-The Web**	**DA**	**49,99**	Woodruff / Gobliins 4	DV	74,99
Der Planer 2	DV	74,99	Psycho Detective	DA	x74,99	**Worms**	**DV**	**64,99**
Der Seelenturm	**DV**	**67,99**	Psycho Pinball	DV	69,99	WWF 2 Wrestlem.	DA	84,99
Destruction Derby	DA	84,99	Quest for Fame	EV	87,99	X-Wing/deutsch	DV	69,99
Die Siedler 1 /jetzt CD	DV	34,99	RAN Soccer	DV	74,99	" Z "	DV	x69,99
Die Siedler 2	DV	x77,99	**RAN Trainer 2**	**DV**	**69,99**	Zone Riders	DA	67,99
Dune 2	DV	29,99	Raven Project	DV	57,99			
Dungeon Keeper	DV	x84,99	**Raymann**	**DA**	**69,99**	**Sony Play - Station**		
Dungeon Master 2	DV	79,99	Rebel Assault	DV	34,99	**Play-Station mit Pad**		**574,99**
Earth Worm Jim	**DV**	**64,99**	**Rebel Assault 2**	**DA**	**69,99**	3 D Lemminge	DA	84,99
Entomorph P.o.t.D.	DA	69,99	Red Ghost	DV	x79,99	Cyber Speed	DA	84,99
Extreme Pinball	DA	54,99	Return to Zorck	DV	29,99	Destruction Derby	DA	94,99
FIFA Soccer 96	**DV**	**79,99**	Riddle of Master LU	DV	x84,99	Discworld	DA	84,99
Fighter Duell	DA	67,99	Ridge Racer	DV	x54,99	Fifa Soccer 96	DA	89,99
Flight o. Amaz.Queen	DV	79,99	Ripper	DV	x77,99	Goal Storm	DA	94,99
Flugsimulator 5.1	DV	109,99	Rise o. t. Robots 2	DV	i.V.	HI - Octane	DA	89,99
Form. One Gr.Prix 1	DA	34,99	Rivers of Dawn	DV	x67,99	Kileak the Blood	DA	84,99
Form.One Gr.Prix 2	**DV**	**x97,99**	Schleichfahrt	DV	x77,99	Loaded	DA	89,99
Frankenstein T.t.E.o.t.M.	DV	84,99	**Sea Legends**	**DV**	**74,99**	Novastorm	DA	84,99
Fritz 4 Schach	**DV**	**124,99**	Sens.World o.Soccer	DV	74,99	Parodius Deluxe	DA	89,99
FX - Fighter	DA	74,99	**Shannara**	**DV**	**74,99**	PGA Golf 96	DA	89,99
Gabriel Knight 2	**DA**	**74,99**	Shellshock	DV	x74,99	Raymann	DA	89,99
Gabriel Knight 2	DV	x79,99	Shivers	DA	74,99	Ridge Racer	DA	94,99
Gene Wars	DV	x79,99	Silent Hunter	DV	x74,99	Tekken	DA	99,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99	Sim City 2000 Compil.	DV	89,99	Thunderhawk 2	DA	84,99
Grand Prix Manager	**DV**	**84,99**	Sim City Enhanced	DV	24,99	To Shine Den	DA	84,99
Hell	DV	24,99	Sim Isle	DV	79,99	Twisted Metal	DA	84,99
Heroes of Might&Mag.	DV	74,99	Sim Tower	DV	74,99	WipEout	DA	94,99
History Line 14 -18	DV	29,99	Sim Town	DV	64,99	WWF Wrestlemania	DA	94,99
Hugo 3	DV	64,99	Simon t. Sorcerer 1	DV	29,99	X-Com Terror	DA	79,99
Indy Car Racing	DA	19,99	Simon t. Sorcerer 2	DV	74,99	**weitere Playstation - Spiele**		
Indy Car Racing 2	**DV**	**74,99**	Soccer Kid	DV	19,99	**und Zubehör auf Anfrage.**		

ZUBEHÖR

Logit.Wingm.extrem	**89,99**
Microsoft Sidewinder	**89,99**
Gravis Analog Pro	**49,99**
Gravis Game Pad	**34,99**
Gravis Eliminator Card	**39,99**
Gravis Firebird	**119,99**
Gravis Phönix	**179,99**
Thrustmaster Produkte :	
Joystick Flight 2	**149,99**
Joystick Flight Pro	**239,99**
Joystick F 16	**269,99**
Mark II Wappon Contr. Sys	**199,99**
Lenkrad T 2 incl. Gas und Bremspedale/Neue Qualität	**239,99**
Paddles für Flugsimul.	**219,99**

Probleme ? ?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software ? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen ! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein " fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 0281-9529813

Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne.

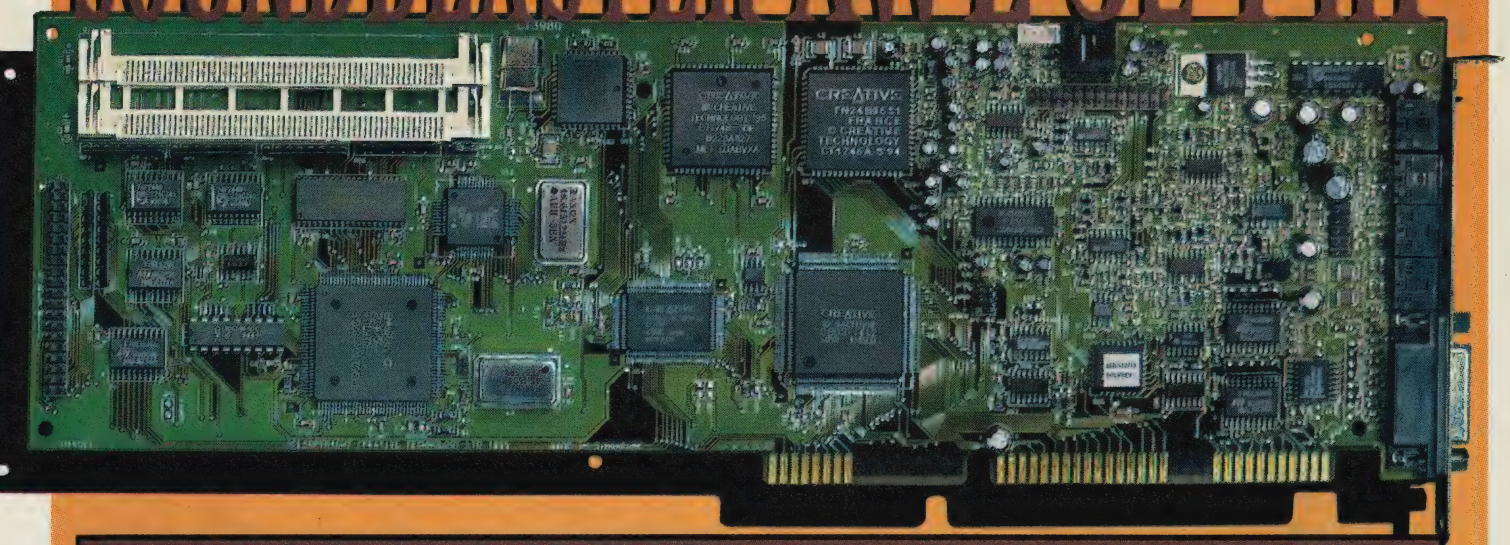
Händleranfragen erwünscht

Versandbedingungen:
Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankeinzug)
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch
EV= voll englisch · i.V.= in Vorbereitung
x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! **Ladenpreise variieren.**

Alles okay dank Plug & Play?

SOUNDBLASTER AWE 32 PnP



Hier sollte ja ein Test des angeblich schreibfähigen CD-Laufwerks „Phace Drive" stehen, doch hat man uns immer wieder nur vertröstet. Ob's eine vom Pro Markt geschossene Werbe-Ente war, wird sich zeigen – jetzt zeigen wir statt dessen die erste Plug & Play-Soundkarte des Universums!

DAS TECHNISCHE GERÜST

…entspricht in weiten Teilen dem des Vorgängermodells ohne „PnP" im Namen: Dank eines OPL3-Chips von Yamaha wartet volle Abwärtskompatibilität zu den älteren Soundblastern (8 Bit/Stereo-Pro/16), und die Verständigung mit der Roland MT-32-Welt funktioniert ebenfalls wieder problemlos – was heutzutage aber wohl nur noch Nostalgiker interessiert. Auch General MIDI und General Synthesizer dürfen sich (vom EMU8000-Chip) angesprochen fühlen, allerdings hat man einen altbekannten Kritikpunkt dabei immer noch nicht ausgeräumt. So wird die dazugehörige, 1 MB große Soundbank nach wie vor nicht über den vorhandenen MPU401-Port abgefragt. Statt dessen muß ein 27 KB umfassender Extratreiber geladen werden, um bei Spielen, welche die AWE 32 nicht direkt unterstützen, auch MIDI-Sound hören zu können. Und im Protected Mode bleibt selbst dieser Ausweg versperrt!

Ansonsten bietet die gewohnt umfangreiche Ausstattung etwa die Möglichkeit, mit bis zu 44,1 kHz in 16 Bit und Stereo zu sampeln. Für die Klangeffekte ist der namensgebende Advanced WavEffects-Synthese-Processor zuständig, während sich der ASP (Advanced Signal Processor) um die De/Komprimierung von Sounddateien kümmert. Die sogenannte 3D-Enhanced Technologie sorgt zudem auch bei nahe zusammenstehenden Lautsprechern für einen akzeptablen räumlichen Eindruck. Komplettiert wird das Ganze durch die Standard-Anschlüsse Line in/out, Speaker, IDE-Schnittstelle und einen kombinierten Joystick/MIDI-Port, für den der notwendige Adapter gleich beiliegt. Last but not least gibt's noch einen Erweiterungsspeicher mit 512 KB für Klangmuster, der bis auf 28 MB aufgerüstet werden kann. Dazu kommen Anschlußmöglichkeiten für ein GM-Daughterboard sowie den „Modem Blaster", ein nettes Standmikro und jede Menge Utilities.

DER PRAKTISCHE BETRIEB

Und tatsächlich: Sofern man über die neuen Microsoft-Fenster verfügt, geht nach dem Einbau erst mal alles wie von selbst: „Win 95" erkennt die Karte auf Anhieb, installiert sämtliche Treiber in Eigenregie und bindet sie auch ein. Aber leider ist das nur die halbe Wahrheit, denn wer auch DOS-Programmen mit der AWE 32 lauschen will, muß dafür nach wie vor eine relativ umständliche Extrainstallation in die Wege leiten. Und was die Klangqualitäten angeht, hat sich gegenüber dem Vorgänger ebenfalls nichts geändert – der 16 Bit FM-Sound ist erstklassig, dagegen wirken die Flötentöne unter General MIDI bzw. Synthesizer eher flach.

DIE KONKRETE ENTSCHEIDUNG

…für die neue AWE 32 wird somit sicher leichter fallen, sobald die erwartete flächendeckende Versorgung mit „Win 95"-Soft den DOS-Rückgriff überflüssig macht: Erst dann ist auch der Namenszusatz Plug & Play wirklich gerechtfertigt. Ein starkes Argument für das jüngste Baby von Creative Labs ist natürlich auch die Unterstützung durch fast alle neueren Spiele – lediglich über den happigen Preis von rund 500 Mark sollten die stolzen Eltern vielleicht noch mal nachdenken… (mic)

Soundblaster AWE 32 PnP

Kompatibel zu: SB/Pro/16, GM/GS, MT-32
Anschlüsse: Line in/out, Mikro, Speaker, Joystick/MIDI, „Wave Blaster", „Modem Blaster", IDE-Schnittstelle
Lieferumfang: Kabel, Treiber, Utilities, Mikro, MIDI-Kabel-Kit
Klang: 83%
Anbieter: Creative Labs
Preis: ca. 499,– DM

Knüppel aus dem Sack

NEUE STICKS UND JOYPADS

Joysticks bzw. -pads werden hart angepackt und müssen trotzdem stets präzise funktionieren. Dazu sollten sie viele nützliche und möglichst auch ein paar originelle Features aufweisen – so wie dieses Quartett!

FX 3000

Das neue Suncom-Modell wirkt mit seinen vier Buttons zunächst ein wenig unscheinbar, doch unter der Abdeckhaube verbergen sich noch zwei Schalter für Autofeuer. Außerdem gehört ein (dank durchgeschliffenem Port) direkt daran anschließbarer Kopfhörer von ordentlicher Qualität zum Lieferumfang. Der Linkshänderbetrieb ist ebenfalls vorgesehen, dazu besteht hier die Möglichkeit, den Stick gegenüber der Basis um eine Vierteldrehung nach links oder rechts rotieren zu lassen. Die so veränderte Grundstellung kann das Handling durchaus erleichtern – etwas erschwert wird es dafür wieder durch den ungünstig an der Frontseite angebrachten Drehregler, mit dem man z.B. bei Flugis den Schub bestimmt. Fazit: ein etwas teurer Spaß, der sich vor allem an Linkshänder richtet.

ter Datenbänke in insgesamt 48 Varianten. Man muß sich also nicht wie bei Thrustmaster & Co. mit einer komplizierten Programmiersprache abplagen, sondern kann die gewünschten Befehle per simplen Knopfdruck zuweisen. Obwohl sie im Cockpit nicht so oft benötigt wird, läßt sich auch eine Autofeuerfunktion aktivieren, dazu kommt ein generell recht überzeugendes Handling. Einen kleinen Blackout verursacht dagegen das aufgeklebte Preisschild: 270,– DM.

F-15E TALON TACTICAL

Dieses auf einer Metallbasis ruhende Schwergewicht hat Suncom in erster Linie für die Heimflieger vorgesehen: Alle vier Buttons und die beiden Coolie-Hats lassen sich frei mit Tastaturkommandos belegen; dank vier separa-

PC FLIGHT FORCE FCS

Das Waffenkontrollsystem von InterAct erinnert nicht nur namentlich an den Thrustmaster WCS, denn genau wie dort dient der angebaute „Griff" (mit variablem Ansprechverhalten) auch als Schubregler. Wie die sieben Buttons und der eine Coolie-Hat mit Keyboardbefehlen bestückt werden, entspricht wiederum der gerade beschriebenen Talon-Methode. Dabei gibt's hier aber eine tolle Erweiterung: Über den FCS-Stick kann man auch einen beliebigen anderen Knüppel programmieren! Und unter dem Strich macht diese Funktionsvielfalt das 130,– DM teure Modell trotz seiner etwas wabbeligen Buttons zum Geheimtip für alle Profi- und Sonntagsflieger!

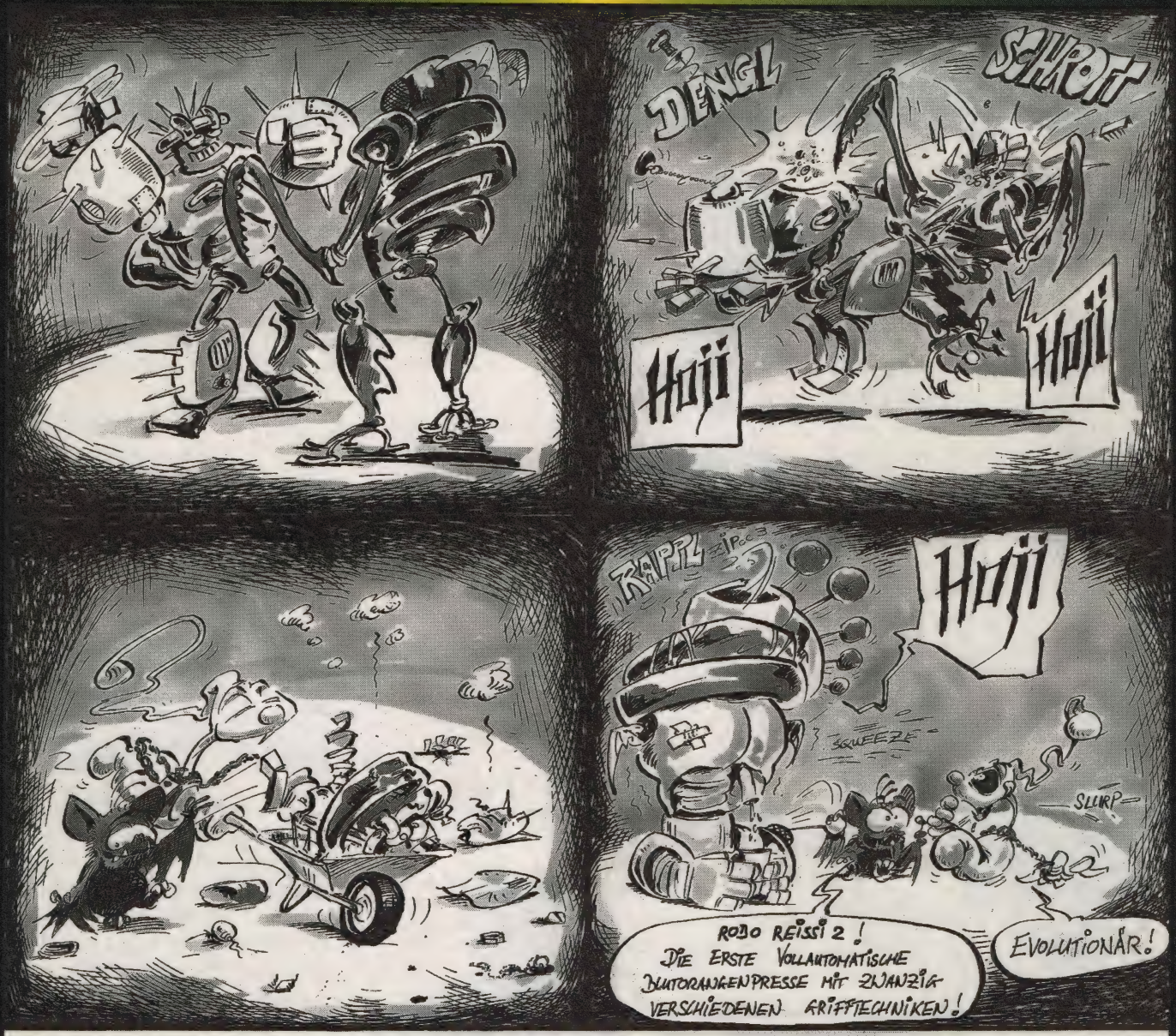
SFX PROGRAM PAD

Für die Pad-Fans hat Suncom schließlich noch eine Steuerhilfe auf Lager, die

gleich mit mehreren Sonderfeatures aufwartet. Die acht Buttons lassen sich nach der Talon/FCS-Methode mit Tastaturbefehlen und Autofeuer belegen, und wie beim FX 3000 ist ein (hier allerdings nicht mitgelieferter) Kopfhörer direkt an das Pad anschließbar, wo man zudem noch die Lautstärke einstellen kann. Das Steuerkreuz arbeitet auch unter härterer Belastung schön präzise, was man über die leicht schwammigen Buttons leider nicht sagen kann. Aber dafür kostet das gute Stück ja auch „nur" 100,– DM. Fazit: Okay, aber das Handling ist beim Gravis Gamepad besser. (mic)

Name	Hersteller	Coolie-Hats	Buttons	Handling: Steuerung	Handling: Buttons	Preis
FX 3000	Suncom	–	4+1 Drehregler	76%	74%	120,– DM
F-15E Talon Tactical	Suncom	2	4	79%	79%	270,– DM
PC Flight Force FCS	InterAct	1	7	80%	72%	130,– DM
SFX Program Pad	Suncom	–	8	78%	70%	100,– DM

GHOST IN THE MACHINE



BESSERWISSER 3/96

Vom Eise befreit sind Strom und Bäche... Tscha, und nicht nur die, auch die festgefrorenen Pfade in Euren Adventures beginnen aufgrund des immer wieder frühlingsfrischen Besserwissers zu tauen. Denn auch diesmal sind wir wieder mit jeder Menge brandheißer Tips, Tricks und Lösungen zur Stelle.

Dabei sind wir natürlich wie immer auf Eure Einsendungen angewiesen, denn nur so kann Väterchen Frost in Sachen Spieleprobleme auch weiterhin bezwungen werden. Schickt uns also bitte nach wie vor Tips, Cheats und Komplettlösungen, wobei vor allem letztere aufgrund ihrer Länge am besten auf der Diskette (als **ASCII**-Files) aufgehoben sind. Eure Arbeit soll natürlich nicht unbelohnt bleiben, denn **für jeden abgedruckten Beitrag gibt es bis zu 300 Märker**, je nach Umfang und Aktualität. Einen kleinen finanziellen Extra-Bonus gibt's für diejenigen, die uns zusätzlich zum Text noch Savestände auf die Disk packen, bei denen schwierige Spielstellen schon geschafft sind. Karten und ähnliches können wir nur nutzen, wenn sie schwarz auf weiß, also auf weißem, unliniertem Papier eingesandt werden. Geschickt werden soll das Ganze an den

Joker Verlag
„Besserwisser"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Besonders Eilige können ihren Beitrag auch unter der **Fax-Nummer 089/460 49 77** loswerden.

Solltet Ihr selbst mal einen Rat brauchen, so steht Euch **jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr** unsere **telefonische Hotline** zur Verfügung, wo Ihr Tips zu Soft- und Hardwarefragen erhalten könnt. All das unter den Telefonnummern
089/46 38 23 und
089/ 460 58 22

Gelöst

Warcraft II
Talisman

Cheats zu

Warcraft II
Descent 2

Tips und Codes zu

Crusader – No remorse
Caesar 2
Witchaven

BUNT gemischt und streng SORTIERT

Descent 2

Lutz Holger hat ein paar nette Codes für dieses Spiel herausgefunden, damit das Jagen in den Minen ein wenig leichter wird:
MOTHERLODE: Wowie Cheat
CURRYGOAT: alle Schlüssel
ZINGERMANS: unverwundbar
GABBAGABBAHEY: Negativcheat
ALIFALAFEL: alle Extras
EATANGELOS: zielsuchende Waffen
ERICAANNE: springende Waffen
JOSHUAAKIRA: gesamte Karte
WHAMMAZOOM: Levelwarp
PIGFARMER: John Head Cheat
BITTERSWEET: Fischaugen-Sicht

Warcraft 2

Ebenfalls von Lutz Holger sind diese kleinen hilfreichen Cheats, falls Euch die Lösung zu lang dauern sollte... Aktiviert werden sie, indem man zunächst ENTER drückt, dann den Cheat eingibt und erneut ENTER betätigt:
MAKE IT SO: schnelleres Bauen und Ausbilden von Einheiten
HATCHET: schnellerer Holzabbau
GLITTERING PRIZES: man bekommt mehr Geld, Holz und Öl
VALDEZ/ SPYCOB: man bekommt mehr Öl
IS'S A GOOD DAY TO DIE: der God-Mode wird aktiviert
SHOWPATH/ ON SCREEN: die ganze Karte wird sichtbar
NOGLUES: alle Fallen werden beseitigt
THERE CAN BE ONLY ONE: die Endsequenz wird gezeigt
FASTDEMO: schnellere Kampf-Demos zu Beginn des Spiels

Caesar 2

Eine kleine, aber feine HEXerei gegen sämtliche Geldsorgen hat Martin Wolter herausgefunden. Öffnet einfach mit einem Editor wie dem Norton-Commander oder PC Tools euren Spielstand (*.SAV), und tragt an Position 000329E0 folgendes ein:
000329E0: xx xx xx xx xx xx xx xx - xx xx xx xx FF FF FF xx
Die „x" sind dabei zu ignorieren. Einzig und allein die Position der „F"s ist entscheidend. Habt Ihr dies getan und ladet den Spielstand erneut, so habt Ihr die Kleinigkeit von etwa 16 Millionen Denar in Eurer Tasche.

Crusader

Bereits letztes Mal konnten wir Euch ja schon einen grandiosen Cheat zu Crusader liefern. Nun hat Stefan Döbeli noch eins draufgesetzt. Die Cheats müssen während des Spiels eingegeben werden:
JESSICA16: startet die Cheats
CRTL-F10: macht dann unsterblich
F10: man bekommt alle Waffen, maximale Energie und alle Gegenstände

Witchaven

Auch für dieses Game haben wir ein paar Tips bereit, die wir Euch nicht vorenthalten möchten. Auch hier müssen die Cheats direkt im Spiel eingegeben werden:
MOMMY: bringt neun Portionen jedes Tranks
SCOOTER: bringt alle Waffeln
WANGO: bringt Euch in die siebte Stufe mit 200 Stärke und 150 Rüstung
RAMBO, RSVP und IDKFA: sind keine echten Cheats, aber ausprobieren lohnt trotzdem...

WARCRAFT II TIDES OF DARKNESS

KOMPLETTLÖSUNG: ORKS

Conrad Leilich hat das Echtzeit-Strategical bereits komplett auf der Seite der Orks bezwungen und nicht gezögert, uns seine Kampfstrategie zu verraten:

Allgemeines

Als erstes sollte immer (bis auf Level 6 der Orcs) die Goldmine, die dem Startort am nächsten ist, gefunden werden – wenn noch kein Haupthaus vorhanden ist, wird dieses möglichst nahe bei der Mine gebaut. Danach werden in folgender Reihenfolge die übrigen Land-Gebäude errichtet: Sägewerk, genug Höfe, um mindestens sechs Peons benutzen zu können, Kaserne, Ausbau des Haupthauses zur Hochburg (Rathaus zur Burg), Schmiede, Ogermaststall (Ställe), Kobold-Alchimist (Erfinder-Gnom), Ausbau der Hochburg zur Festung (Burg zum Schloß), Drachenhorst (Greifenhorst), Tempel der Verdammten (Turm der Magier) und nur bei Goldüberschuß der Altar der Stürme (Kirche). Der Hafen sollte schnell gebaut werden, um sich Rohstoffe von anderen Inseln zu sichern. Auch Fähren und Schiffe werden bald notwendig, da der Gegner mit seiner Flotte oft angreift und die eigene Siedlung nicht weit genug vom Ufer entfernt ist, oder bei ausgesprochenen Wasserlevels, wo die Hauptschlachten auf See stattfinden.

Sobald die Ölversorgung gesichert ist, ist es Zeit für eine Gießerei. Eine Ölraffinerie ist lediglich dann wichtig, wenn nur wenig Öl vorhanden ist oder der Hafen zu weit entfernt vom Ölfeld liegt. Grundsätzlich sollte man versuchen, Hafen und Raffinerie möglichst in der Nähe von Ölfeldern zu bauen, wenn deren Standort bekannt ist. Für die Aufrüstung gilt folgendes: Die erste Stufe von Schild und Nahkampfaxt oder Schwert wird in Angriff genommen, sobald man genug Gold und Holz besitzt. Die zweite Stufe des Schildes ist wichtiger als die zweite Nahkampfaxt- oder Schwertstufe; beide sollten nur erhöht werden, wenn im Level ein mittlerer bis großer Bodenkampf bevorsteht. Die Wurfaxt- oder Pfeilstärke in der ersten und zweiten Stufe ist sinnvoll bei Verwendung von großen Truppen von Axtwerfern oder Bogenschützen, was zur Abwehr von Drachen und Greifenreitern unumgänglich ist. Das Training zum Berserker bietet sich an, wenn man eine Aushungertaktik an Land anwendet oder gegen Lufthorden antreten muß. Unter diesen Umständen sind auf jeden Fall die Erweiterung der Reichweite und die Berserkererholung gut, die 1.500 Einheiten Gold für die Weitsicht kann man dagegen ruhig sparen. Statt dessen sollte man eher Beobachtungszeppeline verwenden, die nicht so leicht zerlegbar sind. Das Training der Bogenschützen zu Rangern ist bei Goldüberfluß eine gute Investierung, vor allem das Training zu Scharfschützen ist eine feine Sache. Der Langbogen ist ebenfalls sein Geld wert, wenn man danach auch Ranger einsetzt. Die Katapulte und Ballistas können bei guten Verwendungsmöglichkeiten durchaus um eine Stufe erhöht werden, wenn das nötige Gold vorhanden ist. Die Schiffspanzerung sollte für Seegefechte um zwei, die Kanonen um eine Stufe gesteigert werden. Aber Achtung: Bei Kröten und U-Booten erhöhen sich die Werte nicht. Wenn man das Gold für den Altar der Stürme übrig hat, sind beide zusätzlichen Sprüche sinnvoll, wobei „Runen" die bessere Durchschlagkraft hat. „Blutrausch" ist zwar ein mächtiger Zauber (die Einheiten werden ungefähr dreimal so stark und schneller), aber er hält nur sehr begrenzt an, und im Kampfgetümmel lenkt einen das ständige Zaubern vom taktischen Agieren ab. Die Kirche der Menschen ist taktisch wichtiger als der Altar der Stürme. Der Zauberspruch „Heilen" ist von großer Bedeutung, da man mit ihm viel Geld sparen kann.

Taktischer Kampf

In der ersten Reihe werden Nahkämpfer wie Oger, Grunzer und Untote oder bei den Menschen Ritter und Söldner aufgestellt, dahinter folgen Axtwerfer und Bogenschützen bzw. Berserker, Ranger, Ballistas und Katapulte. Allerdings muß man bei den beiden letztgenannten vorsichtig sein, sie wirken meistens nur bei großen Streitmächten, da ihre Geschosse sehr langsam fliegen und deshalb eher die hinteren Truppen treffen. Trotzdem sind Katapulte wichtige Waffen, mit ihnen kann man Schiffe vom Festland aus aufs Korn nehmen, ohne daß diese zurückschießen könnten. Auch Wach- und Kanonentürme lassen sich ohne Gefahr auseinandernehmen. Der Gegner wird mit Zeppelinen und Flugapparaten ausgekundschaftet, um seine Rohstoffmängel herauszufinden. Außerdem kann man mit Hilfe von Peons oder Arbeitern eigene Stellungen, auch wenn sie außerhalb des Dorfes liegen, mit Kanonen- und Wachtürmen unterstützen, da sie wieder repariert werden können.

Aushungertaktik

Diese Taktik wendet man in einem Level an, in dem der Computergegner nur wenig Gold oder andere Rohstoffe zur Verfügung hat. Man zerstört also seine Rohstoffquelle, zum Beispiel die Ölbohrtürme, und er wird weiterhin versuchen, Öl daraus zu gewinnen. Deshalb stellt man jetzt in einer Linie ungefähr vier Kriegsschiffe als Wachposten auf, die den gegnerischen Hafen oder die Raffinerie von der Quelle abschneiden. Sie sollten sich aber nahe genug an der Quelle befinden, um neue Bohrtürme treffen zu können. Sobald ein Öltanker erscheint, um einen Turm zu bauen, wird jener zerstört, ohne daß man eingreifen müßte. Ab und zu werden zwar einige Kriegsschiffe des Gegners auftauchen, doch kann man sie leicht vernichten, da sie meistens einzeln angreifen. Nach einiger Zeit bleiben sie aus, was

bedeutet, daß dem Computer das Öl ausgegangen ist – und solange die Blockade erhalten bleibt, bekommt er auch keins mehr.
An Land ist es ähnlich: Man baut eine Armee auf, die den Gegner von allen Goldminen abschirmt. Der Computer wird, sobald seine Minen leer sind, immer wieder versuchen, nur mit Arbeitern zu neuen Minen zu gelangen. Die Arbeiter werden dann von den eigenen Truppen getötet.

1. Level

Anfangsbedingungen: 1 Hof, 1 Haupthaus, 3 Grunzer, 1 Peon; Gold: 1.000; Holz: 1.000; Öl: 0.
Zuerst wird noch ein Peon trainiert und mit dem Bau der nötigen Gebäude begonnen. Danach zieht man die drei Grunzer zusammen, durchsucht die Gegend nach Feinden und tötet diese.

2. Level

Anfangsbedingungen: 2 Höfe, 1 Haupthaus, 9 Grunzer, 1 Peon; Gold: 800; Holz: 400; Öl: 0.
Die Grunzer zusammenziehen und nach Norden marschieren, dabei töten, was sich einem in den Weg stellt. Den Wachturm und die Mauern zerstören, um die Axtwerfer zu befreien, dann dem Weg nach Süden bis zum zweiten Dorf folgen. Die Grunzer dabei die Truppen anführen lassen.

3. Level

Anfangsbedingungen: 1 Hof, 1 Haupthaus, 1 Grunzer, 1 Axtwerfer, 2 Peons, 1 Zerstörer; Gold: 1.000; Holz: 1.000; Öl: 2.000.
Mit dem Zerstörer nach Osten, um die Insel schippern und die gegnerischen Landeinheiten töten. Dabei mit den eigenen Landeinheiten in Bereitschaft bleiben, um fliehende Fußtruppen zu zerstören. Anschließend einen Hafen anlegen, mit einer Flotte von fünf Zerstörern den Norden vom Gegner befreien und dann die vier Bohrtürme bauen.

4. Level

Anfangsbedingungen: 1 Hof, 1 Haupthaus, 2 Grunzer, 2 Axtwerfer, 1 Peon, 1 Zerstörer; Gold: 1.000; Holz: 1.000; Öl: 1.500.
Mindestens zehn Peons ausbilden, um schneller die vielen Rohstoffe sammeln zu können, gleichzeitig aber eine kleine Bodenstreitmacht aufbauen, um die Gegner, die mit Fähren ankommen, abzuwehren. Wachtürme ebenfalls errichten, da sie für die Abwehr sehr wirksam sind. Nun eine Flotte von sechs Zerstörern zusammenstellen und das Meer von Schiffen des Feindes säubern, danach seine Hafenanlagen im Nordwesten zerbröseln und mit einer Landstreitmacht in Fähren das feindliche Dorf vernichten. Hierbei die Zerstörer am Ufer halten, um Feuerschutz zu geben.

5. Level

Anfangsbedingungen: 2 Zerstörer, 3 Peons, 1 Katapult, 1 Zeppelin, 4 Grunzer, 6 Axtwerfer; Gold: 2.000; Holz: 1.500; Öl: 2.000.
Mit der gesamten Truppe nach Süden ziehen und gegnerische Einheiten und das Dorf zerstören, dann ein eigenes Dorf anlegen. Zum ersten Mal kann man eine Hochburg, eine Schmiede, einen Kobold-Alchimisten, Katapulte und Zeppeline bauen. Mit Kanonentürmen die Stellung sichern, da der Gegner mit vielen Bodentruppen landet. Seine Anlegestelle befindet sich im Süden der Insel auf dem braunen Boden, diese Positionen lassen sich mit Zerstörern und Zeppelinen wunderbar überwachen. Jetzt mit einer Flotte von mindestens sieben Zerstörern die gegnerische Flotte ausschalten und die Hafenanlagen auf der Insel im Südwesten vernichten. Außerdem muß eine Anlegestelle für eigene Fähren auf der gegnerischen Insel geschaffen werden, indem man einige Wachtürme mit der Flotte zerstört. Dann kann man landen und das Dorf in Schutt und Asche legen.

6. Level

Anfangsbedingungen: 3 Katapulte, 11 Grunzer, 8 Axtwerfer, Chogall; Gold: 0; Holz: 0; Öl: 0.
Hier heißt es mit den Truppen vorsichtig vorwärtsmarschieren und gegnerische Verbände nach und nach ausschalten. Chogall hierbei im Hintergrund behalten, damit er nicht vom plötzlichen Katapultfeuer getötet wird. Mit der gesamten Truppe nach Osten marschieren und an der Küste entlang südöstlich bis zu einer großen, offenen Fläche, von der fünf Söldner und ein Bogenschütze angreifen. Chogall kann mit „Kampfrausch" seine Truppen verstärken. Von hier aus müssen wir nach Süden, dazu schicken wir drei Grunzer vor, die die Ballista südlich der Fläche zerstören. Mit der gesamten Truppe geht's nach Süden, dabei auf Chogall aufpassen, da noch eine Ballista in einer Nische im Westen steht und ihn schnell töten könnte. Deshalb diese zuerst ausschalten. Jetzt die restlichen Gegner töten oder Chogall mit der Leibgarde gleich in die südöstliche Ecke schicken, wo sich das Dorf befindet. Hierbei darauf achten, daß Chogall nicht anfängt zu kämpfen, also immer wieder in die Ecke klicken.

7. Level

Anfangsbedingungen: 2 Oger, 4 Zerstörer, 3 Grunzer, 3 Axtwerfer, 4 Peons; Gold: 1.600; Holz: 1.200; Öl: 1.200.
Mit den Zerstörern nach Osten fahren, die gegnerischen Schiffe ausschalten und die Fähren befreien. Jetzt mit den Fußtruppen nach Norden vordringen und dabei die Gegner töten. Dann die Fähren besteigen und nach Nordwesten zur nächsten Insel fahren, die Truppen auf der Insel töten, den Turm zerstören und ein Haupthaus errichten. Der Gegner hat zwei Anlegestellen mit seinen Fähren auf der Insel: eine südlich von der Mine und eine im Norden direkt neben der Mine. An beiden Stellen zwei Oger und zwei Axtwerfer aufstellen. In diesem Level kann man zum ersten Mal Ogermastställe bauen und Berserker trainieren, beides sollte getan werden. Der Hafen wird im Norden der Insel direkt neben der Mine angelegt. Mit einer Flotte wird dem Computer die Ölquelle gesperrt (siehe Aushungertaktik), die vorher mit einem Zeppelin ausgekundschaftet wurde.
Hierbei darauf achten, daß sich die Zerstörer nicht dem Ufer nähern, da sie sonst von den Ballistas des Computers versenkt werden. Wenn das Gold ausgeht, genug für ein Haupthaus aufbewahren und einige Truppen mit Katapulten vom Hafen mit Fähren nach Westen transportieren und auf der Insel den Wachturm zerstören. Dann einige Peons nachholen und ein Haupthaus bauen. Jetzt kann die Mine ausgenommen werden. Aber Achtung: Wenn der Computer noch in Besitz einer Fähre ist, landet er auch auf dieser Insel. Reicht das Gold immer noch nicht, können wir uns auch noch an die Reserven des Computers machen. Wieder das Geld für ein Haupthaus behalten und mit den Fähren einige Truppen und Peons an Bord nehmen. Drei Zerstörer als Geleitschutz mitnehmen und die Flotte von unserer zweiten Insel aus nach Nordwesten bewegen, aber Ab-

MultiMedia Soft

Computerspiele

Online - Cafe &. Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren **MultiMedia** Soft Laden.

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen **MultiMedia Soft** Laden mit *Spielebibliothek* und/oder *Online-Cafe*. Fordern Sie *schriftlich* das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:

04668 GRIMMA, Gerichtswiesen PEP Tel. 0341-5643284
06122 HALLE/NEUSTADT, Lise Meitner Straße EKZ Tel. 0345-6902147
15890 EISENHÜTTENSTADT, Fürstenbergerstraße 39 Tel. 03364-72595
15234 FRANKFURT/ODER, August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888
35066 FRANKENBERG, Bahnhofstr. 5 Tel. 06451-26056
36433 BAD SALZUNGEN, Rheinblick-Center, Albert-Schweitzer-Str. 32 Tel. 03695-871956
39112 MAGDEBURG, Heidestraße 5 Tel. 0172-39033146
41236 MÖNCHENGLADBACH, Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951
47441 MOERS, Neuer Wall 2 –4 Tel. 02841-21704
48151 MÜNSTER, Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001
81475 MÜNCHEN, Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556
52349 DÜREN, Josef Schregel Straße 50 [Zentrale] BATTLETECH ZENTRUM GAMES WORKSHOP Tel. 02421-28100
54290 TRIER, Pferdemarkt 7 Tel. 0651-9940656
56564 NEUWIED, Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320
75172 PFORZHEIM, Zerrennerstr. 11 Tel. 07231-17275
49078 OSNABRÜCK, Martinistraße 82 Tel. 0541-434792
96052 BAMBERG, Untere Königsstraße 10 GAMES WORKSHOP Tel. 0951-202210
99084 ERFURT, Meienbergstraße 20 Tel. 0361-562156

MultiMedia Soft *BÜRO*
52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020

stand zur Küste halten. Die gegnerischen Schiffe können leicht durch die Zerstörer versenkt werden. Am nördlichen Bildschirmrand betreten wir dann mit unseren Truppen die feindliche Insel, wo wir eine Mine sehen. Daneben bauen wir ein Haupthaus und nehmen die Mine aus. Eine Kaserne sollte hier auch noch errichtet werden, dann mit einer großen Bodentruppe angreifen. Dabei aber auf die Ballistas achten und sie schnell zerstören, sobald sie auftauchen. Nun das Dorf auseinandernehmen: zuerst die Kasernen und

seine Burg zerstören und nicht vergessen, immer wieder Truppen nachbilden, um Verluste zu ersetzen.

8. Level

Anfangsbedingungen: 10 Höfe, 1 Schmiede, 1 Kaserne, 1 Haupthaus, 1 Hafen, 2 Kontrolltürme, 1 Zeppelin, 2 Peons, 2 Katapulte, 4 Oger, 1 Zerstörer, 1 Kampfpott; Gold: 1.000; Holz: 1.000; Öl: 1.000.

Zu Anfang gleich einen Ölbohrturm im Südwesten errichten und mit zwei Tankern Öl fördern. Die Landangriffe des Gegners lassen sich mit vier bis fünf Ogern leicht abwehren, solange man mit einem Zeppelin die östliche Halbinsel überwacht. Dort befindet sich auch noch eine Goldmine, die man von einem zweiten Haupthaus aus ausnehmen kann. Jetzt eine Flotte von acht Kampfpötten und zwei Zerstörern aufbauen, die immer von mindestens einem Zeppelin begleitet werden müssen, da der Computer in Besitz von U-Booten ist, die nur von Zeppelinen und Türmen gesichtet werden. Mit dieser Flotte erst einmal dem Hauptziel aus dem Weg gehen und westlich von der Insel in der Mitte nach Süden fahren. Anschließend nach Osten zum Festland und die ganze Stadt vom Wasser aus in Schutt und Asche legen, danach mit zwei Fähren inklusive Geleitschutz dort anlegen und auch noch das Rathaus zerstören. Jetzt hat der Gegner kein Einkommen mehr und kann ausgehungert werden, damit man irgendwann seine Türme auf der Insel zerstören und einnehmen kann. Um die Aufgabe besser erfüllen zu können, kann man eine Kaserne auf der Insel aufbauen.

9. Level

Anfangsbedingungen: 1 Schmiede, 1 Sägewerk, 1 Haupthaus, 1 Kaserne, 1 Hafen, 4 Höfe, 2 Peons, 2 Grunzer, 1 Oger, 2 Katapulte, 1 Zerstörer, 1 Kampfpott; Gold: 1.000; Holz: 1.000; Öl: 1.000.

Am Anfang gleich einen Öltanker einen Bohrturm nordöstlich der Startinsel bauen lassen und möglichst schnell das Haupthaus zur Festung ausbauen, um mehr Gold aus der Mine holen zu können. Wenn trotzdem noch Goldmangel herrscht: Auf der Insel nordwestlich von der Startposition befindet sich eine weitere Mine. Militärisch wichtig ist zunächst die Verteidigung der eigenen Insel. Dazu lassen sich die Katapulte wunderbar einsetzen, die die gegnerischen Schiffe vom Land aus mit Leichtigkeit versenken. Die Feind-Fähren legen meist hinter dem Wald im Westen an, aber auch östlich neben der Mine, und sobald die zweite Insel besetzt ist, ist dies ihre Hauptanlegestelle. Also muß dieser Platz vorher mit Zeppelinen herausgefunden werden. Wenn genug Gold und Holz vorhanden ist, wird eine Flotte von mindestens acht Kampfpötten zusammengestellt, die sich gleich um das Hauptziel kümmert.

Auf der Insel nördlich der Startposition müssen die südlichen Türme und die Feindflotte vom Wasser aus zerstört werden, wenn möglich, auch noch einige Fußtruppen. Danach mit einer kleinen Armee aus zehn Ogern und zwei Peons landen. Die Oger kümmern sich um die Fußtruppen, die Peons beginnen mit dem Aufbau des Hafens und eines Haupthauses, vielleicht auch noch eines Kanonenturmes. Jetzt muß nur noch genug Gold und Holz vorhanden sein, um das Haupthaus zur Festung zu erweitern.

10. Level

Anfangsbedingungen: 3 Peons, 4 Axtwerfer, 2 Grunzer, 1 Katapult, 4 Oger, 4 Randalierer-Kobolde; Gold: 2.500; Holz: 2.000; Öl: 1.000.

Zuerst mit den Kobolden einen Durchgang sprengen, dann mit den Ogern vorrücken und die Computer-Truppen ausschalten. Ein Haupthaus direkt neben der Mine bauen und Rohstoffe schürfen. In diesem Level herrscht Holzmangel, deshalb schnell ein Sägewerk errichten. Irgendwann wird kein Holz mehr vorhanden sein, deshalb bewegen wir uns nach Norden und bauen dort neben dem Wald eine zweite Basis auf. Achtung, wir sind gefährlich nah an der gegnerischen Stadt, und der Computer schießt mit Ballistas, wenn man zu nahe kommt. Wenn die Mine erschöpft ist und kein Holz mehr ungefährdet abgeholzt werden kann, bewegen wir uns mit dem Bodenheer vom Ausgangspunkt nach Nordwesten und stoßen auf eine Goldmine und einen Wald. Also bauen wir noch eine Basis und sammeln die Rohstoffe. Gleichzeitig stellen wir eine Ogertruppe in einer Reihe auf, die jeden Gegner, der vorbeilaufen will, tötet.

Irgendwann tappen auch viele Arbeiter in die Falle, da der Computer versucht, die Goldmine auszunehmen, die wir bearbeiten. Die Ölquelle, die wir benutzen sollten, befindet sich

im Nordwesten des Ausgangspunktes. Auf dem Wasser können wir mit einer Flotte von vier Kampfpötten und zwei Zerstörern die gegnerischen Bohrtürme zerstören und die immer wieder kommenden Tanker auslöschen (siehe Aushungertaktik). Dann die Hafenanlagen zerstören, mit Katapulten die Türme am Eingang zur Stadt zertrümmern und mit einer Truppe die gesamte Stadt vernichten – angefangen mit den Magiern, dem Turm der Magier und den Kasernen.

11. Level

Anfangsbedingungen: 3 Höfe, 1 Kobold-Alchimist, 1 Schmied, 1 Sägewerk, 1 Haupthaus, 2 Peons, 3 Randalierer-Kobolde, 4 Oger; Gold: 1.000; Holz: 1.000; Öl: 1.000.

Am Anfang greift der Computer vom südlichen Ausgang des Dorfes an, also ziehen wir unsere Oger gleich nach Süden. Danach attackiert er uns nur noch von Westen, und wir ziehen die Truppen zum westlichen Ausgang. Einige Zeppeline ausbilden, um seine angreifenden Truppen schon früher zu bemerken. Sobald man den Tempel der Verdammten gebaut hat, gleich einen Todesritter ausbilden und danach den Spruch „Tote erwecken" verwenden. Wenn jetzt ein Gegner stirbt, läßt man ihn wieder auferstehen. Ist das eigene Heer groß genug, arbeitet man sich langsam nach Südwesten vor, wo ein Übergang über den Fluß sichtbar wird. Es handelt sich um den, den der Feind immer benutzt, um auf unsere Insel zu gelangen. Hier errichten wir einige Kanonen- und Wachtürme und behalten einen Peon in der Nähe, der sie repariert. Auch einige Fußtruppen müssen vorhanden sein, um gegnerische Ballistas auszuschalten, die eine höhere Reichweite haben als die Kanonentürme. Wenn die erste Mine leer ist, gibt es noch eine im Süden der Stadt und eine etwas weiter entfernt im Westen. Für letztere sollte ruhig noch ein neues Haupthaus gebaut werden. Außerdem befindet sich eine in der südöstlichen Ecke auf einer kleinen In-

RISE 2

RESURRECTION

ACTIVISION

EARTHWORM JIM

PC

MIDWAY
Akklaim

sel, die sich als Ausgangspunkt zum Sturm auf die Stadt im Süden, aber westlich von der Insel, eignet. Dort wird eine Kaserne errichtet, und mit Katapulten geht's Stellungen und Türmen an den Kragen.
Dann langsam vorrücken bis zur Mine, solange sie noch existiert. Nach einer gewissen Zeit laufen uns viele Arbeiter des Gegners entgegen, die wir in Ruhe massakrieren und wiederbeleben. Sobald wir ungefähr 15 Skelette haben, greifen wir mit ihnen an und zerstören gegnerische Gebäude und Einheiten, wobei der Verlust nicht so schlimm ist, da wir immer wieder neue Leute wiederbeleben können. Wenn der Gegner kaum noch Einheiten hat, können wir mit unserer zehn Oger starken Armee angreifen und sein Dorf vernichten – wieder auf die Ballistas achten. Danach muß nur noch das gesamte Land nach feindlichen Einheiten durchsucht werden, und der Level ist gelöst.

12. Level

Anfangsbedingungen: 9 Höfe, 3 Katapulte, 4 Peons, 4 Randalierer-Kobolde, 5 Oger, 2 Zeppeline, 2 Fähren, 2 Zerstörer, 1 Kampfpott; Gold: 2.500; Holz: 2.000; Öl: 1.000.
Die Oger mit einem Katapult in die eine Fähre laden, in die andere kommen die Peons. Mit den Kampfschiffen, den Fähren und einem Zeppelin nach Ostnordost fahren und an der dritten Insel anlegen: zuerst mit der ersten Fähre und die gegnerischen Truppen ausschalten, dann mit der zweiten und ein Dorf aufbauen. Jetzt holen wir die restlichen Truppen nach. Gegen feindliche Schiffe schützt man sich am besten, indem man sie vom Land aus mit Katapulten zerstört. Sie sammeln sich z.B. in der Bucht nordöstlich von der Mine, wo man sie leicht auslöschen kann. Nachdem man sein Lager ausgebaut hat, ist es nun wichtig, eine Seestreitmacht zu schaffen. Die Ölquellen befinden sich im Südosten der Insel, dort sollte auch eine Raffinerie aufgebaut werden. Aber Vorsicht, der Computer schickt Schiffe auch östlich an der Insel vorbei, also einige Kampfschiffe danebenstellen.
In diesem Level kann man Riesenkröten bauen, mit denen man lange Reihen aufstellen kann; gegnerische Schiffe gehen sehr schnell unter, sobald sie in ihre Nähe kommen. Später sind aber auch Zerstörer wichtig, um böswillige Dämonen auszuschalten. Die Insel im Südwesten beherbergt noch eine Goldmine, die man ausnehmen kann. Im Westen befindet sich der feindliche Ölbohrturm, der belagert und zerstört werden sollte, dann zerbröseln wir mit einigen Kampfpötten die Hafenanlagen im Norden und landen dort. Hier bauen wir eine Kaserne und einige Wachtürme auf und zerstören die Gebäude. Im Innern der Felsen befinden sich einige Dämonen, Chogall, Guldan und ein Tempel der Verdammten, die mit einigen Randalierern freigesprengt und durch Fußtruppen zerlegt werden. Auf einer Insel im Nordwesten der Karte stehen ebenfalls zu vernichtende Gebäude, was mit Kampfpötten erledigt wird.

13. Level

Anfangsbedingungen: 3 Peons, 1 Katapult, 4 Grunzer, 4 Axtwerfer, 1 Todesritter, 4 Oger, 2 Randalierer-Kobolde; Gold: 3.500; Holz: 1.500; Öl: 1.000.
Mit den Ogern, Grunzern und Axtwerfern nach Süden ziehen und die Einheiten des Computers vernichten. Dann mit dem Rest nachkommen und ein Haupthaus an der Mine errichten. In diesem Level das Training der Axtwerfer zu Berserkern durchführen, um die Greifenreiter abwehren zu können. Die eigene Stellung mit Wachtürmen sichern und eine Drachenarmee aufbauen, in der südöstlichen Ecke harrt auch eine Goldmine der Ausbeutung. Mit einer kleinen Truppe und einem Katapult zerstört man die Türme im Süden der Karte. Jetzt greifen wir mit den Drachen die Gebäude weiter innen an, wo uns noch keine Wachtürme erreichen können. Außerdem können wir mit den Drachen die Ölquelle zerstören, die sich nördlich der zweiten Goldmine befindet. Dort stellen wir 6 Drachen hin, die jeden neuen Versuch, wieder einen Bohrturm zu errichten, unterbinden (siehe Aushungertaktik). Nun bauen wir eine Todesritter-Armee auf (mit dem Zauberspruch „Verwesung"), die von sechs Ogern, vier Berserkern und zwei Katapulten begleitet werden. Damit rücken wir vor und zerstören das Schloß des

Feindes. Die drei Abzweigungen werden in der Reihenfolge Westen, Norden, Osten leergeräumt, aber nur mit einer kombinierten Armee aus Drachen, Katapulten, Berserkern und Ogern. Die Katapulte schalten die Wachtürme aus, die Drachen die Kanonentürme, die Axtwerfer die Greifenreiter, und die Oger kümmern sich um das Fußvolk.

14. Level

Anfangsbedingungen:
Westliches Lager: Haupthaus, 4 Höfe, 2 Wachtürme, 2 Peons, 1 Oger, 2 Grunzer, 3 Axtwerfer. Östliches Lager: 1 Katapult, 4 Grunzer, 4 Peons, 4 Axtwerfer; Gold: 3.000; Holz: 3.000; Öl: 3.000.
Im Osten bauen wir ein Haupthaus in der Nähe der Mine, außerdem Wachtürme, die die Greifenreiter abwehren. Das Sägewerk erstellen wir im Westen. Auf beiden Inseln brauchen wir eine Kaserne für Nachschubtruppen. Da der Bonus von +20 Einheiten Gold bei jedem Haupthaus gilt, ist es egal, wo wir die Festung errichten. Die Axtwerfer werden wieder zu Berserkern trainiert und als Hauptein-

heiten verwendet. Auf der östlichen Insel befindet sich eine große Armee, also nicht zu weit nach Westen gehen. Sie wird, sobald man vier Drachen hat, mit diesen ausgeschaltet.
Der Gegner landet seine Truppen immer auf der westlichen Insel, seine Luftangriffe gelten aber beiden Eilanden. Deshalb stellt man sie auf der westlichen Insel hinter die Wachtürme. Baut vielleicht noch einen zweiten Wachturm, und die Feind-Einheiten haben keine Chancen mehr. Mit einer Armee von acht Drachen zerstören wir seine Flotte und die Ölbohrtürme, die rund um die ganze Insel liegen. Auch hier wieder den Gegner aushungern und seine Hafenanlagen vernichten. Jetzt mit einigen Fähren und einem Geleitschutz von sechs Kriegsschiffen die Insel stürmen. Dort bauen wir zunächst eine Kaserne, die dann die Nachschubtruppen liefert. Wir zerstückeln nach und nach die Stadt, wozu am besten viele Oger verwendet werden. Jetzt muß der Level noch nach überlebenden Gegnern durchsucht werden, dann kann man sich zurücklehnen und den Abspann genießen.

Talisman

KOMPLETTLÖSUNG

Lang ersehnt, heiß erfleht, und jetzt endlich da: die Komplettlösung zu Talisman, erkämpft und eingesandt von Markus Albanese:

Gleich eins vorweg: In diesem Spiel wird nicht jeder Gegenstand, der gefunden wird, auch gebraucht, deshalb werden im folgenden nur die wirklich nötigen Gegenstände erwähnt. Grundsätzlich sollten alle Personen, die man trifft, befragt werden. Also, los geht's!

Nachdem Alex seinen Raum verlassen hat, geht er in die Essenshöhle. Dort schaut er sich die Tontöpfe auf dem Bord an und versucht sie zu nehmen. Unter dem Lehnstuhl findet er außerdem noch einen Steinkopf.

Anschließend wandert er in die Werkhöhle und setzt der Statue, die allein steht, den Kopf auf. Dankbar, daß sie ihr Haupt wieder da hat, wo es hingehört, erzählt sie von einem Schlüssel, der in Shakaans Gemächern liegt. Also macht sich Alex dorthin auf, er wird allerdings von Tilli wieder rausgeworfen. Alex fragt, ob er irgend etwas für Tilli tun kann, und erfährt, daß sie heißes Wasser zum Baden haben möchte. In der Werkhöhle kocht zwar ein Wasserkessel auf dem Feuer, er ist aber zu heiß zum Anfassen.

Hier trifft Alex auch Boncas, der bereit ist, ihm für Gaffos Karte seine „Kalte Hand" zu überlassen. Gaffo ist in der Herrentoilette zu finden, will für seine Karte allerdings etwas zum Essen haben. In der Haupthöhle entdeckt Alex in einer dunklen Ecke eine Leiter, die er benutzt, um in der Essenshöhle an die beiden linken Tontöpfe zu kommen. Für das Pilzragout erhält er von Gaffo die Karte. Das Pils aus dem grauen Tontopf bekommt Rutger, der das WC für Würdenträger bewacht. Im Tausch gegen die Karte kriegt Alex nun von Boncas die „Kalte Hand", mit deren Hilfe er den Wasserkessel vom Feuer nehmen kann. Er bringt ihn Tilli und redet so lange auf sie ein, bis sie im Bad verschwindet. Im Bett findet er einen Schlüssel, mit dem er die Truhe öffnet, die wiederum den Schlüssel für das WC für Würdenträger enthält. Jetzt kann er die Toilette aufschließen. Im Inneren klappt er die Klobrille hoch und spült sich runter.

Im Karawanenzeltlager geht Alex in die Ruinen und findet nach einigem Suchen eine Brosche (beim Gitter), ein Parfümfläschchen (bei der rechten Torsäule) und ein Metallkästchen (hinter der Stinplatte). Das Metallkästchen läßt er von der Diebesadeptin öffnen, doch dummerweise enthält es einen Dämon, der die Adeptin entführt und den Reliquienschrein mit dem Knochen der Elfenkönigin stiehlt. Bei der Tiermeisterin tauscht Alex die Brosche gegen einen magischen Stab, danach geht er wieder in die Ruinen und kann nun die alte Gruft betreten. Im Tempelraum findet er ein Messer und überredet den schlafenden Zombie mit Hilfe des magischen Stabes zur Übergabe seiner magischen Flöte. Der Zombie, der die Diebesadeptin in der Gruft gefangenhält, hat Probleme mit seinem Verwesungsgestank: Hier kann das Parfüm Abhilfe schaffen. Nachdem der Widerling sich getrollt hat, kann Alex die Adeptin mit mit dem Messer befreien. Er flötet dem einzelnen Knochen in diesem Raum etwas vor und ermittelt somit den gesuchten Elfenknochen. Diesen gibt er dem Karawanenführer zurück, der unseren Helden aus Dankbarkeit in seiner Karawane mitnimmt.

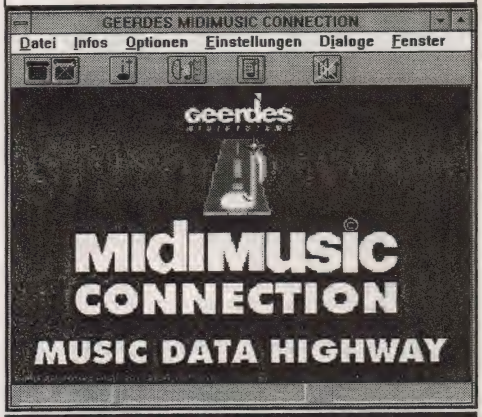
Der Wirt in der Hafenstadt Kafu bittet Alex, etwas Knoblauch zu besorgen; in einem Jutesack im alten Lagerhaus findet er auch welchen. Die Drohungen des Werwolfs, der das Lagerhaus bewacht, werden einfach ignoriert. Bei Verlassen des alten Speichers wird Alex aber von Zombies überfallen und auf ein Geisterschiff verschleppt.

Er findet sich auf dem Sklavendeck des Geisterschiffs wieder. Hier schnappt er sich die Trommel, den Knochen, betrachtet das Wasserfaß und nimmt einen Vorrat vom kühlen Naß. Dann stellt er sich in die „besondere Ecke" und schlägt mit dem Knochen auf die Trommel. Von den Geräuschen angelockt, erscheint ein Schattenwesen und wird in der „besonderen Ecke" gefangen. Alex klaut ihm den Schlüssel und einen Goldzahn. Mit dem Schlüssel kann er das Gitter über der Leiter aufschließen und das Sklavendeck verlassen. Auf dem Mannschaftsdeck nimmt er den Flakon aus der Hängematte, Schiffszwieback aus der Vorratskiste, ein Faß Obstessig, ein Faß Beerenbranntwein und die Kneifzange aus der Werkzeugkiste mit. Auf Deck zieht er dem Kapitän mit der Kneifzange den Nagel aus dem Kopf. Nun betrachtet er das Beiboot und fragt den Kapitän, ob er ihm helfe, das Boot zu wassern. Er legt den Schiffszwieback und das Wasserfaß ins Beiboot, muß aber noch irgendwie das das Schiff umgebende Kraftfeld durchbrechen.

In der Kajüte des Kapitäns findet Alex in der Koje etwas Tabak. Er liest den Magiefolianten aus dem Bücherbord und behandelt die unleserliche Stelle mit dem Flakon aus der Hängematte. Jetzt sieht er sich die morsche Holzkiste an und extrahiert aus ihr einen Holzwurm. In den Branntwein kippt er daraufhin den Essig und wirft den Goldzahn, den Tabak und den Holzwurm hinterher. Nun hat er die Tinktur, mit der er sich einreiben muß, um das Kraftfeld durchbrechen zu können. Mit Hilfe des Kapitäns kann er das Boot zu Wasser lassen.

Alex strandet auf einer Insel und findet dort ein Haus. Im Hauptsaal stehen auf einem Bord drei Karaffen, er öffnet die mittlere und befreit einen Dschinn. Im Spiegelsaal redet er mit dem großen Spiegel und geht weiter ins Schlafzimmer. Unter dem Kopfkissen des Bettes findet er eine Landkarte, auf der Amria verzeichnet ist. Wieder im Spiegelsaal, spaziert er durch den mittleren der drei kleineren Spiegel und kommt so in die See-

schlangenhalle. Die Seeschlange will ihn allerdings nicht aufsitzen lassen, und deshalb bittet er den Dschinn um Hilfe.
In Amria angekommen, nimmt Alex aus Schild und Schädelhaufen etwas schwarzen Sand mit. In Bardtenschlägers Haus (bzw. Ruine) versucht er, durch die Falltür zu gehen und öffnet sie dann mit dem Hebel. Im Keller liest er die Bücher und schnappt sich Branntwein, Stinkwurzwasser, eine Grünmantelhaut aus dem Glas und den Edelsteinfolianten. Den Folianten und die Landkarte legt er auf die Waage und erhält den ersten Teil des Talismans. Er kippt das Stinkwurzwasser in den Branntwein, gibt den schwarzen Sand und die Grünmantelhaut hinzu und berührt das Gemisch mit dem Talisman, um Sternit zu gewinnen.
Alex verläßt die Stadt und geht ins Bergland zum Luftschiff. Mit dem Talisman kann er die Gedanken der Amazonen lesen. Der Oberamazone auf dem Schiff gibt er das Sternit und wird zum Dank dafür gefangengenommen und als Sklave verkauft. Im Kerker versucht er, den Raum durch die Tür zu verlassen. Der Wächter taucht auf und wird mit dem Talisman eingelullt. Aus dem Gefängnis entkommen, besucht er die Hafenkneipe und läßt sich von Munro und seiner Transportspinne zu den Minen auf der Insel bringen.
In Munros/Merrox' Haus droht er diesem Schläge an und durchsucht sein Bett. Dort findet er eine Karte, auf der der Eingang zum Zwergenreich verzeichnet ist. Er verläßt das Haus und betritt die Mine, wo er Varos in der Küche aufsucht und so lange auf ihn einredet, bis dieser mit dem heiligen Zwergenbuch und der Information, daß Kristallboote Energiekristalle brauchen, herausrückt. Beim Kristallboot dient der Talisman als Energiekristall, und weiter geht's in Richtung Zwergenreich.
Alex spricht den Zwergenschmied auf die vier Gartenzwerge an und erfährt, daß einer eine Fälschung ist. Mit dem Staubwedel, der neben dem Liqufeverteiler hängt, staubt er den linken Gartenzwerg ab und macht somit Meroxs Tarnung zunichte. Er geht weiter und kommt zum Dampfboothafen. Von hier aus läuft er zum Thronsaal, wo er das heilige Buch der Zwerge gegen den zweiten Teil des Talismans tauscht. Die Schatzkammer wurde aber in der Zwischenzeit geplündert, wobei auch das zweite Stück des Talismans entwendet wurde. Alex fragt Hauptmann Quadrian nach Verdächtigen aus und erfährt, daß Munro/Merrox ein Gast der Zwerge war. Die Zwerge beschuldigen aber unseren Helden des Diebstahls und geben ihm zwei Monate Zeit, den Schatz wiederzubeschaffen und Munros/Merrox' Täterschaft zu beweisen. Alex durchsucht das Gästezimmer und findet auf dem Regal einen Brief, aus dem hervorgeht, daß der Schatz auf der fliegenden Elfeninsel verkauft werden soll. Also fährt er mit dem Dampfboot zur Bodenstation der Elfeninsel.
Von der Bodenstation aus fährt er mit dem Aufzug nach oben. Hier geht er in das Handelshaus und betrachtet das magische Miniaturlabyrinth. Mit Hilfe des Talismans schrumpft er sich auf die richtige Größe und betritt das Labyrinth. Hier findet er den Zwergenhort und das zweite Stück des Talismans. Vom Drachenflugplatz aus geht es zurück zur Bodenstation und von da aus per Dampfboot zurück ins Zwergenreich. Nachdem der Zwergenkönig den Zwergenhort wieder in Empfang genommen hat, gibt er Alex den originalen zweiten Teil des Talismans. Alex fragt den König nun nach dem dritten Teil und erfährt, daß sich dieser in der schwarzen Festung befindet. Mit dem Dampfboot geht es deshalb stante pede dorthin.
Hier öffnet Alex den Dienstboteneingang mit dem zweiten Teil des Talismans, mit dem er dann auch Merrox in dessen Schlafzimmer killt. Er untersucht das Innere der Anrichte und findet darin ein Zauberbuch, ein Gewand und einen Zauberstab. Er benutzt den Talisman, um das Zauberbuch zu übersetzen. Ist das bewerkstelligt, geht er zum Maternoster und berührt dort die Winde mit dem Zauberstab. Mit dem Gewand verkleidet, kann er sich an den Untoten vorbeischleichen. Unten angekommen, geht er in die Schatzkammer und findet dort in der Truhe den noch fehlenden Talisman-Teil. Schlußendlich geht es weiter zum Höllenschlund, wo mit dem nun wieder kompletten Glücksbringer der Dämonenlord gebannt und das Dimensionstor geschlossen wird – und Alex ist der Held des Tages...

10 Jahre
geerdes MIDISYSTEMS
BISMARCKSTR. 84 10627 BERLIN
TEL: 030-3131779 FAX: 030-3121826
PRESENTS


MidiMusic CONNECTION
MUSIC DATA HIGHWAY
MODEM : 030 - 315034 22
MODEM : 030 - 315034 23
ISDN : 030 - 315034 24
ONLINE SHOPPING
5300 GENERAL MIDI HIGHEND STANDARD MIDIFILES
DAS WELTWEIT GRÖßTE ANGEBOT
MUSIK MIT QUALITÄTSANSPRUCH
MONATLICH ÜBER 100 NEUHEITEN
IMMER ALLE TITEL AUS DEN HITPARADEN
DEMOS ALLER 5000 TITEL KOSTENLOS ONLINE ABRUFBAR
MMC TERMINAL
Programm für PC/Windows (#107/108) zur komfortablen Kommunikation - incl. einem
USER - ARCHIV
in dem Sie auch alle eigenen Titel unterbringen können und das für Sie Songs und Texte optimal verwaltet und alle MF -Formate schreiben kann.
erhalten Sie kostenlos per Post oder direkt aus der MMC - Mailbox.
Einfach einloggen („Gast / gast")
->Programm auf C:\ installieren und los gehts!
Haben Sie kein Modem, dann per Post:
#105 MidiMusic collection DATENBANK
+DEMO PLAYER (WINDOWS+SOUNDKARTE)
Titel Finden, anhören, markieren, listen +ausdrucken/faxen
MidiMusic collection STAFFELPREISE: 9-20 DM
DEMO-DISK + KATALOG 1996: KOSTENLOS
musikmesse
prolight+sound
Frankfurt a.M. 13.-17.3.1996
besuchen Sie uns:
HALLE 9.0 Stand B 91

BESSERWISSER INDEX

ALLE TIPS AB 6/94 AUF EINEN BLICK

Alone in the Dark 2	8/94	Tip
Alone in the Dark 3	6/95	Tips
Al-Quadim	8/94	Lösung
Anstoß	10/94	Tips
Ascendancy	12/95	Tips
Battle Beast	1/96	Tips
Battle Isle II	6/94	Codes
Battle Isle II	8/94	Cheat
Battle Isle II	10/94	Cheat
Battle Isle II Data	10/94	Tip/Codes
Battle Isle 3	12/95	Tip/Codes
Biing!	11/95	Tips
Blackhawk	12/94	Codes
Chewy – ESC from F5	2/96	Lösung
Christoph Kolumbus	10/94	Tip
Colonization	1/95	Cheat
Comanche	12/94	Cheat/Tip
Command & Conquer	12/95	Lösung
Corridor 7	10/94	Cheat
Creature Shock	2/95	Cheat
Crusader - No remorse	2/96	Code
Das Schwarze Auge 2	12/94	Cheats
Das Schwarze Auge 2	1/95	Lösg./Tip/Karten
Das Schwarze Auge 2	2/95	Lösung/Karten
Der König der Löwen	11/95	Cheat
Der Patrizier	9/94	Tip
Der Planer	8/94	Tips
Der Reeder	9/95	Tips
Desert Strike	1/95	Codes
Desert Strike	2/95	Cheat
Devil Land	1/95	Cheats
Die Sage von Nietoom	4/95	Lösung
Die Sage von Nietoom	6/95	Lösung
Die Siedler	8/94	Codes
Discworld	8/95	Lösung
Dootus	9/94	Codes
Dragonsphere	6/94	Lösung
Dragon Lore	2/95	Lösung
Dreamweb	11/94	Lösung
Dungeon Master II	10/95	Codes
Dungeon Master II	11/95	Lösung
Dungeon Master II	12/95	Karten
Ecstatica	1/95	Lösung
Eishockey Manager	10/94	Tip
Elite 2	2/95	Tip
Fade to Black	1/96	Lösung
FIFA Int. Soccer	10/94	Tips
FIFA Int. Soccer	11/94	Tip
FIFA Int. Soccer	9/95	Tip
FX Fighter	11/95	Tips
Gabriel Knight	8/94	Tip
Grand Prix Manager	2/96	Cheat
Guilty	6/95	Lösung
Hattrick	9/95	Cheat
Hattrick!	10/95	Cheats/Tip
Heimdall 2	10/94	Lösung
Hexen	1/96	Cheats
Hi-Octane	11/95	Cheats
Höhlenwelt Saga	3/95	Lösung
Höhlenwelt Saga	4/95	Lösung
Hurra Deutschland!	12/94	Cheats
In Extremis	8/94	Codes
Inferior	8/95	Codes
Inherit the Earth	9/94	Lösung, Karten
Ishar 3	3/95	Cheat
Jack Jazzrabbit	1/95	Cheats
Jim Power	2/95	Tips
Joker CD	2/95	Tip
Jungle Strike	8/95	Codes
Jungle Strike	11/95	Codes
King's Quest 7	3/95	Lösung
Lawnmover Man	6/94	Tip
Legend of Kyrandia III	2/95	Lösung
Little Big Adventure	3/95	Cheat/Lösung
Lollypopp	2/95	Codes
Magic Carpet	8/95	Cheats
Master of Magic	8/95	Tip
Mechwarrior 2	10/95	Tips
Metal Marines	11/95	Codes
Metaltech: Earthsiege	3/95	Tip
Might & Magic V	10/94	Tips
Myst	9/94	Lösung
Need for Speed	1/96	Cheats
Oldtimer	3/95	Cheat
One Must Fall	2/95	Tips
Outpost	9/94	Tips, Cheats
Panzer General	4/95	Tips
Phantasmagoria	11/95	Lösung
Pinball Fantasies	6/94	Tip
Pirates!	2/95	Tip
Pizza Connection	12/94	Cheat
Prisoner of Ice	9/95	Lösung
Raptor	8/94	Cheat
Rebel Assault II	1/96	Codes
Reunion	9/94	Tips
Rings of Medusa Gold	12/94	Cheat
Robinsons Requiem	11/94	Tip
Robinsons Requiem	4/95	Tips
Sim City 2000	8/94	Cheat/Tip
Simon the Sorcerer II	9/95	Lösung
Sim Tower	9/95	Cheat
Space Quest 6	10/95	Lösung
Star Trek: The Judgment Rites	6/94	Lösung
Subwar 2050	6/94	Tip
Supertrog	6/95	Codes/Tips
Superhero League of Hoboken	11/94	Lösung
Super Street Fighter II Turbo	10/95	Tip
Terminal Velocity	1/96	Cheats
The Dig	1/96	Lösung/Karte
The Horde	12/94	Cheat
The Last Dynasty	10/95	Lösung
The Lost Vikings	6/94	Codes
Theme Park	9/94	Cheat, Tip
Theme Park	1/95	Cheat
Tie Fighter	10/94	Tips/Codes
Tie Fighter	12/94	Lösung
Tom Long	10/94	Lösung
Torin's Passage	2/96	Lösung
Transport Tycoon	1/95	Tips
Transport Tycoon Deluxe	12/95	Tips
UFO	11/94	Cheats
Ultima VIII	8/94	Cheats/Lösung
Virtual Casino	4/95	Cheat
Vollgas	9/95	Lösung
Wacky Wheels	9/95	Cheat
Warcraft	4/95	Tips
Warcraft	6/95	Cheats
Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	6/95	Lösung
Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	8/95	Lösung
Worms	1/96	Tips
X-Com: Terror f.t. Deep	8/95	Cheat
X-Com: Terror from the Deep	12/95	Cheats
Yo! Joe!	6/94	Cheat
Zeppelin	6/94	Tips

Zocker Olymp

TOP JOB

Heiße Games für kühle Tage: Mit The 11th Hour gruselt sich
Timo Steiner, Angelburg
Mit Shivers besteht Mutproben im Museum
Birgit Doblinger, Regensburg
Und mit Whoop ballert sich durch den Weltraum
Rudolf Dohmann, Holzminden

BLACKOUT

Computer-überdrüssig? Hier gibt's Alternativen: Für das Schlachtfeld von Demonworld kann Platz schaffen
Irmgard Horsinka, Ziertheim
Die drei Armeenbände studiert
Matthias Küster, Bochum

PC-PARLAMENT

Hier unsere Spenden: Über die Ishar Trilogy freut sich
Jörg Heinicke, Riesa
Ein Joker-Shirt ziehen sich über
Alexander Reuther, Hof
Jens Bleidt, Neuwied
Thomas Kluge, Rudolstadt
Die Ghost-Mütze setzen sich aufs Haupt
Roland Sporer, Hohenpeissenberg
Matthias Bareiß, Sugenheim
Kai Lewald, Wennigsen

MISSION SUPER-DOOF

Tja, Wigald Boning sammelt wirklich und wahrhaftig elektrische Garagentore – sagt er. Und wir vergeben für die richtige Antwort fünf Preise – sagen wir. Je einmal Super Mission I.Q. bekommen
René Schmitz, Flensburg
Nicolai Hess, Schwalmstadt
Theresa Jörg, Rosshaupten
Udo Riedel, Bernburg
Kristin Voutta, St. Peter-Ording

NBG-COMPETITION

NBG ist natürlich in Bayern zu Hause, und natürlich kriegen die folgenden zehn Gewinner ihr Paket mit Soft- und Bookware:
Florian Illner, Wolfsburg
Albert Müller, Wiesenbach
Regina Gand, Nidda
Andreas Kuhlins, Karben
Dennis Giese, Rinteln
Dieter Annecke, Marburg
Jutta Ebert, Dorsten
Matthias Mettendorf, Heilbronn
Thorsten Mauß, Zweibrücken
Mario Hirsch, Klein-Glienicke

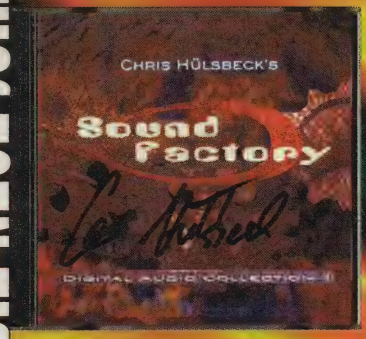
PC-SPIEL DES JAHRES

Das Wahlergebnis findet Ihr auf S. 70, hier findet Ihr die Gewinner eines der 50 Spitzenprogramme. Auf los geht's los:
Sebstian Bäcker, Dortmund
Oliver Glonner, Ainring
Horst Rummelt, Haar
Florian Bäumler, Unterzeitlbach
Thomas Franke, Radebeul
Stefan Silberbauer, Stallwang
Gerhard Wörner, Giessen
Christian Hofrichter, Nandlstadt
Andreas Greissl, Regensburg
Joachim Weber, Cölbe
Thomas Walters, Dortmund
Michael Steil, Stuttgart
Martin Krieger, Petersberg
Markus Pelliccia, Tuttlingen
Jörg Fischer, Essen
Manfred Jahn, Kerpen
M. Zippel, Mannheim
Thomas Wach, Köln
Helmut Reichersdörfer, München
Franz Brodhagen, A-Wien
Marco Rieckmann, Beckdorf
Dirk Bialaß, Essen
Markus Müller, Tegernheim
Dietmar Sievers, Halle
U. Frank, Geeste
Jens Butzer, Bad Soden
Matthias Wermund, Egg.-Leopoldshafen
Ronals Braun, Leverkusen
Marc Hoffmann, Bochum
Mike Höltker, Datteln
Andreas Polifke, Dortmund
Torsten Hempfling, Naila
Rainer de Lippe, Hannover
Michael Frierdich, Singen
Johann Essenmacher, A-Schwanenstadt
Claudia Pidun, Gelsenkrichen
Christian Rothaug, Neustadt
Sven Karnath, Lünen
Gerrit Heinrichs, Lingen
Hermann Berthold, Euskirchen
Uwe Kranz, Leinfelden
Andreas Rikowski, Köln
J. Green, Pfungstadt
Olaf Wagner, Oberwetz
Christian Siemer, Mainz
Georg Zimmermann, Halle
Norbert Böhm, Bayreuth
Kerstin Tautz, Essen
Heike Ullrich, Wolfsburg
Stefan Berndt, Bremen

Und das wär's mal wieder gewesen. Wir wünschen euch viel Spaß mit den Preisen – bis zum nächsten Mal!

DIE NEUE JOKER-TELEFONAKTION

LESER-FRAGEN-PROMINENTE ANTWORTEN: CHRIS HÜLSBECK



Wer schon immer persönlich mit den Promis der Branche plaudern wollte, dem bieten wir am 22. März zwischen 16 und 19 Uhr erstmals die Gelegenheit dazu: Der erste Gesprächspartner unserer in unregelmäßigen Abständen fortgesetzten Telefonaktion ist der namhafte Sound-Magier Chris Hülsbeck!

Egal, ob Ihr Euch hier etwas professionelles Know How zum Erstellen eigener Digi-Tracks holen oder einfach nur einmal den kreativen Geist hinter zahllosen Spiele-Hits sowie etlichen Musik-CDs („Sound Factory", die neueste davon, gibt es übrigens in einer vom Meister handsignierten Sammler-Edition exklusiv im Joker Shop!) kennenlernen wollt – am **Freitag, den 22.3.1996** steht Euch Chris Hülsbeck am Verlagstelefon persönlich Rede und Antwort! Von **16 Uhr bis 19 Uhr** erreicht Ihr den populären Sound-Wizard unter den Nummern der bekannten Joker-Hotline: **089/46 38 23** und **089/460 58 22**.

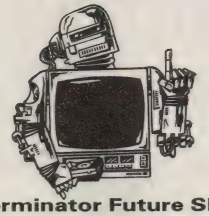
Jetzt noch schnell eine Bezugsadresse für all jene, die sich auf das Gespräch vorbereiten wollen, indem sie in Chris' gesammelte Scheiben hineinhören. Auch ältere CDs wie z.B. „Rainbows" bekommt man unter folgender Anschrift:

Chris Hülsbeck Medienproduktion
Postfach 1321
63203 Langen
Tel./Fax: 06103/284 35

Abschließend sei noch angemerkt, daß wir die interessantesten Fragen und Antworten der Aktion natürlich nachfolgend im Heft veröffentlichen werden. Wer sich dann also namentlich mit einem besonders originellen Beitrag hervortun möchte, der fängt am besten gleich mit dem Nachdenken an. Wir denken derweil bereits über den nächsten gesprächsbereiten Promi nach – und werden Euch wieder informieren, sobald die Grübelei Früchte getragen hat!

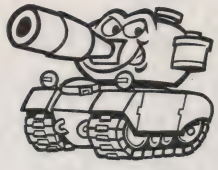
WER WILL MIT CHRIS HÜLSBECK PERSÖNLICH AM TELEFON PLAUDERN?

Am Freitag, den 22.3.1996 steht Euch der große Sound-Wizard zwischen 16 Uhr und 19 Uhr unter den Rufnummern 089/46 38 23 bzw. 089/460 58 22 Rede und Antwort!



Terminator Future Shock*
CD **69,90** DM

Mystic Rings
Der "fantastische" Laden
FANTASY & SCIENCE-FICTION PUR AUF ZWEI EBENEN



Command & Conquer Miss.D.
CD **23,90** DM

Titel	Ver.	CD
11th Hour	DA	87,90 DM
Albion	DV	89,90 DM
Alone in the Dark 3	DV	69,90 DM
Archibald Appelbrook	DV	73,90 DM
Assault Rigs*	**DA**	**73,90 DM**
Battle Beast	DA	87,90 DM
Bermuda Syndrome	DA	89,90 DM
Bleifuß (Screamer)	DA	59,90 DM
Braindead 13	**DV**	**67,90 DM**
Buried in Time-Journeyman 2	DA	79,90 DM
Burn Cycle	DV	73,90 DM
Burning Steel 4*	DV	73,90 DM
Caesar I	**DA**	**19,90 DM**
Caesar II	DV	78,90 DM
Championship Manager 2	DV	93,90 DM
Chronomaster*	DA	78,90 DM
Command & Conquer I	DV	89,90 DM
Command & Conquer Miss. D.	**DV**	**23,90 DM**
- Axis & Allias (dt. Regeln)	TT	99,90 DM
Conqueror*	DV	78,90 DM
Cyberia 2*	**DV**	**83,90 DM**
Cybermage-Darklight Awaking	DV	79,90 DM
Daedalus Encounter (Win95)*	DV	93,90 DM
Daggerfall*	??	89,90 DM
Darker	?	78,90 DM
Death Gate*	??	78,90 DM
Deathkeep AD&D (Win95)	E	73,90 DM
Der Druidenzirkel	**DV**	**69,90 DM**
Destruction Derby	DA	93,90 DM
Dime City	DV	77,90 DM
Dragon Lore - Die Legende B.	DV	39,90 DM
DSA III: Schatten über Riva*	DV	79,90 DM
- Mantel, Schwert u. Zauberstab	REG	44,90 DM
- Der Zug durch d. Nebelmoor	ROL	19,90 DM
- Aventurien-Lexikon	QUE	89,00 DM
Dungeon Keeper*	DV	88,90 DM
- Domain (Brettspiel)		64,90 DM

Titel	Ver.	CD
Earthworm Jim (Win95)*	**DV**	**67,90 DM**
Elite 2 - Frontier	DV	19,90 DM
Endorfun	DA	63,90 DM
Entomorph: Plague o.t.D.	DA	78,90 DM
F1 Grand Prix 2*	DV	93,90 DM
FIFA Soccer 96	DV	78,90 DM
Gabriel Knight 2	**DV**	**83,90 DM**
Gene Wars*	DV	78,90 DM
Goblins 1+2	DV	19,90 DM
Grand Prix Manager (Win)	DV	86,90 DM
History Line 1914 - 1918	DV	29,90 DM
Ice & Fire*	**??**	**73,90 DM**
In the First Degree	DA	93,90 DM
Indy Car 2 Enhanced	DA	79,90 DM
Inferno	DV	37,90 DM
John Madden Football 96*	DA	79,90 DM
Jurassic Park	**DV**	**19,90 DM**
Kinderbibel	DV	34,90 DM
Labyrinth of Time Classic	DA	27,90 DM
Legend of Myra	E	29,90 DM
Lands of Lore 1	DV	37,90 DM
Lands of Lore 2*	DV	89,90 DM
Last Dynasty (Win)	**DV**	**38,90 DM**
Lion*	DV	73,90 DM
Loadstar*	??	78,90 DM
Locus	??	93,90 DM
Lode Runner - Network(Win)*	DV	78,90 DM
Lost in Time	DV	27,90 DM
Magic the Gathering (Win95)*	DV	99,90 DM
- Magic 4th Edition Starter engl.	TCG	14,90 DM
- Magic Ice Age engl. (dt.*)	TCG	4,90 DM
- Magic Homelands dt. + engl.	TCG	2,90 DM
Mechwarrior 2	DV	78,90 DM
Mechwarrior 2 (Win95)	E	78,90 DM
Mechwarrior 2 Mission Disk 1	DA	43,90 DM
- Battletech-Luxusausgabe	TT	59,90 DM
- Battletech Kompendium	QUE	39,80 DM

Titel	Ver.	CD
- Battletech Techn. Readout 3058	QUE	39,80 DM
Merlin's Zauberlehrling*	**??**	**59,90 DM**
Metal Marines (Win)*	E	69,90 DM
Mission Critical	DA	79,90 DM
Monopoly	**DV**	**67,90 DM**
Myst (Win)	DV	69,90 DM
Need for Speed	DV	79,90 DM
NHL Hockey 96	DV	79,90 DM
Offensive*	DV	79,90 DM
Panzer General 2 (Win) (DV*)	DA	73,90 DM
Phantasmagoria (Win)	**DV**	**85,90 DM**
Pinball Wizard 2000*	DV	69,90 DM
Police Quest - Swat (DV*)	DA	79,90 DM
Rayman*	DA	73,90 DM
Red Ghost*	DV	79,90 DM
Return to Zork	DV	39,90 DM
Riddle of Master Lu (DV*)	E	76,90 DM
Ring der Nibelungen*	**DA**	**63,90 DM**
- Trinkhorn mit Ständer 0,5 l		29,90 DM
Sea Legends	DV	78,90 DM
Sensible Golf	DA	69,90 DM
Shannara*	**DV**	**73,90 DM**
- Das Schwert v. Shannara	LIT	12,90 DM
- Der Sohn v. Shannara	LIT	12,90 DM
- Erbe v. Shannara	LIT	9,90 DM
Shell Shock*	DA	78,90 DM
Shivers	DA	78,90 DM
Silent Hunter*	DA	78,90 DM
Sim Ant	DV	37,90 DM
Sim Earth	**DV**	**33,90 DM**
Sim Isle	DA	78,90 DM
Sim Tower (Win)	DV	78,90 DM
Simon the Sorcerer 1	**DV**	**29,90 DM**
Simon the Sorcerer (Win95)	DV	79,90 DM
Soccer Kid	DA	19,90 DM
Space Quest 6 (Win)	DV	77,90 DM
Star Trek Judgement Rites	**DV**	**23,90 DM**

Titel	Ver.	CD
Star Trek: 25th Anniversary	??	23,90 DM
- Star Trek Starter Pack	TCG	14,90 DM
- Star Trek Alternate Universe	TCG	4,90 DM
- Star Trek Klingonische Musik		12,90 DM
- ST Voyager 1.1-1.13 (engl) je	VID	39,90 DM
- ST Voyager 1.1-1.2 (dt) je	VID	39,90 DM
Steel Panthers	DV	75,90 DM
System Shock	DV	29,90 DM
T.F.X.	DV	27,90 DM
Talisman	DV	73,90 DM
Terminator Future Shock*	**??**	**69,90 DM**
Terra 6 - Mission Super I.Q.	DV	59,90 DM
T.F.X. Eurofighter 2000	DV	83,90 DM
This means War! (Win)*	DV	87,90 DM
Thunderhawk 2	DV	78,90 DM
Thunderscape*	DV	76,90 DM
Torins Passage	DV	84,90 DM
Total Disortin (Win)*	E	77,90 DM
Touché - Die Abenteuer ...	**DV**	**69,90 DM**
War at Sea*	DA	59,90 DM
Warcraft 2 (Win)	DV	78,90 DM
- Demonworld Basiskasten	TT	59,90 DM
- Die Eisfürsten von Isthaak	QUE	29,80 DM
- Ork-Vollmasken ... (Latex)		24,90 DM
Warhammer - Dark ... (DV*)	E	73,90 DM
- Warhammer Fantasy Battle	TT	99,90 DM
- Warhammer 40 K	TT	99,90 DM
- Blood Bowl	TT	89,90 DM
- White Dwarf Ausg. Feb./März 1995	LIT	7,50 DM
Welcome to the Future*	DA	83,50 DM
Westwood Compilation	DV	75,90 DM
Wipeout	DA	93,90 DM
Worms	DV	67,90 DM
Zone Raiders	DV	73,90 DM
Jede Menge Lösungsbücher		19,90 DM
Diskettenversionen auf Anfrage		

Ladenlokal:
NEUE STRASSE 1 · 21682 STADE
TEL (04141) 4 36 56 · FAX (04141) 4 36 58

DORT GIBT ES AUCH:
Tradingcards · Rollenspiele · Star Trek · Battletech · Magic ... und jede Menge Computerspiele. Schau rein - es lohnt sich!!!

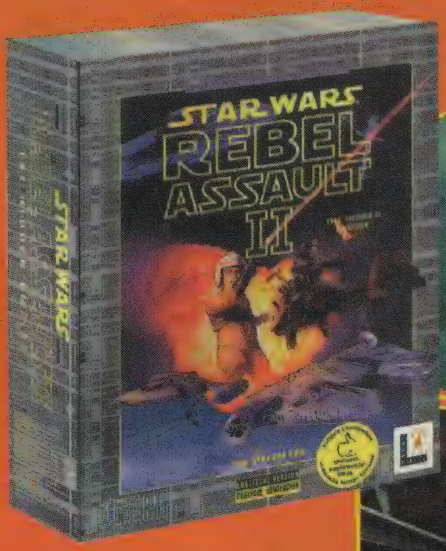
Telefonische Bestellannahme – 24 Std. pro Tag: Neu! ONLINE Mail-Box 0 22 48-39 03
TEL (04140) 82 30 ODER 7 85 · FAX (04140) 7 85
PERSÖNLICHE ANNAHME: MO 10.00 - 22.00 UHR · DI - FR 10.00 - 18.00 UHR

* = bei Drucklegung noch nicht erschienen · **Vorab** = Vorbestellung möglich · DV = Deutsche Version · DA = Deutsche Anleitung · E = komplett Englisch · ?? = noch nicht bekannt
Lit = Literatur, TCG = Tradingcardgame, TT = Brettspiel, ROL = Rollenspielabenteuer, QUE = Quellenbuch, VID = Video, REG = Regelwerk
Versandkosten: Vorkasse DM 6,90 · Kreditkarte DM 8,90 · Nachnahme DM 9,90 + DM 3,- Post-NN-Gebühr · **ab DM 220,- Bestellwert versandkostenfrei!** · Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,— (Vorkasse nur per Eurocheck) · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung solange Vorrat (bzw. Nachschub) reicht · Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen · Mit erscheinen dieser Preisliste verlieren alle vorangegangenen Preise ihre Gültigkeit · Bequem per Kreditkarte zahlen: Wir akzeptieren Eurocard, Visa, American Express, Electron, Diners Club, MasterCard · Mystic Rings, Bettina Reichardt-Kron · 21682 Stade
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.

VISA · EUROCARD · MasterCard · Diners Club International

Sunshin

Wir kon



Stellt euch auf sonnige Zeiten ein. Denn bei uns bestellen ist wie Urlaub. Ihr
die Tür (keine Post), ohne Nac

Aber auch die, die von außerhalb bestellen, wir versenden

Auch bei Problemen helfen wir gerne weit

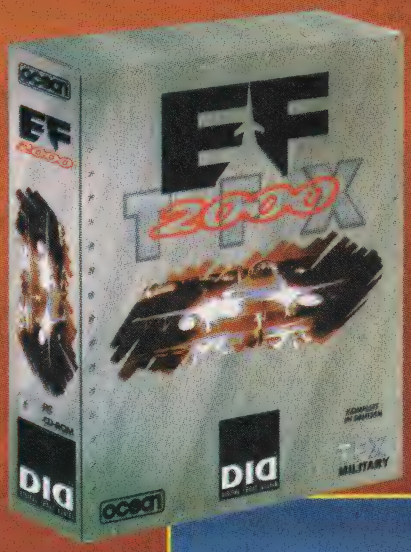
Ab dem 1. 4. 96 tobt in Hambu

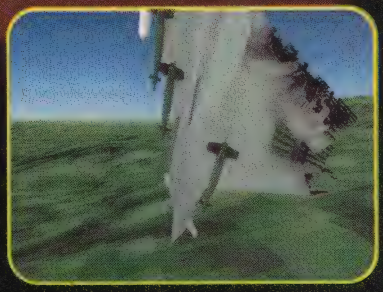
Wir bringen auch die neuesten Games zu sonnigen Preisen und urla
Wir hoffen, es freut euch, denn wir
Und verge

Wir kriegen e

ne Soft

nmen!!!





uft an 040/7 96 39 33 (in Hamburg) und wir bringen euch das Spiel direkt vor
nahmegebühren und Porto!!!

lie Spiele noch am selben Tag der Bestellung (vor 18 Uhr).

er, egal was es ist! Wir sind für euch da!!!

rg der Papst im Kettenhemd!

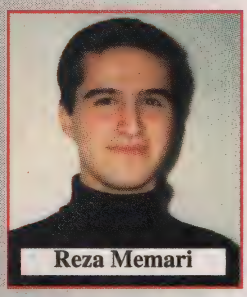
ubsmäßigen Bedingungen. Für euch nur das Neueste und Beste!!!
freuen uns schon riesig auf euch!
ßt nicht!

uch ALLE !!!!

DIE GROSSE HERSTELLER-UMFRAGE, TEIL II
WANN BRICHT DIE ÄRA VON „WIN 95" AN?

Wie halten es die großen Spielehersteller mit Bill Gates' neuen Fenstern? Hier kommt der zweite Schwung von (überwiegend positiven) Antworten, dem im nächsten Heft dann noch ein abschließender dritter Teil folgt!

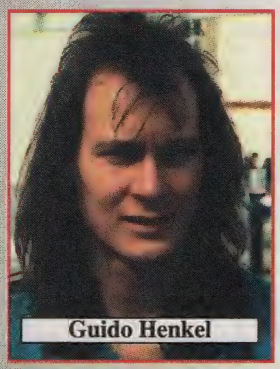
Acclaim / Interplay



Reza Memari

Leider verkauft sich „Windows 95" in Deutschland bisher nicht so gut wie auf internationaler Ebene, zudem lassen sich Spiele mit den dazugehörigen Development Tools nicht so problemlos erstellen wie erwartet. Deshalb werden einige unserer geplanten „Win 95 only"-Titel im Augenblick für DOS umkonzipiert, nämlich „Alien Trilogy", „Judge Dredd" und „Batman Forever". Bis zum Jahresende wird man sehen, wie sich der Markt entwickelt, und so lange veröffentlichen wir die Spiele eben für beide Betriebssysteme. Unsere „Win 95"-tauglichen Produkte bis August heißen „D", „Rise of the Robots 2", „Street Fighter: The Movie" und „X-Men: Children of the Atom".

attic



Guido Henkel

„Win 95" ist trotz der einfacheren Software-Installation und der standardisierten Schnittstellen für uns der Hype des Jahres 1995! Der Jubel um dieses Betriebssystem hat keine technische Grundlage, denn alles, was „Win 95" beherrscht, konnten andere Betriebssysteme zum Teil schon vor zehn Jahren besser – komisch, wie es Microsoft immer wieder gelingt, den Leuten da ein X für ein U vorzumachen. Bei uns läuft „Win 95" bisher jedenfalls auf keinem Rechner, doch befürchte ich, daß man sich der Omnipräsenz dieses mit viel Werbeaufwand gepushten Produkts in Kürze kaum mehr zu erwehren vermag. Auch wir werden also unsere Titel in Zukunft „Win 95"-tauglich machen… müssen.

GREENWOOD ENTERTAINMENT

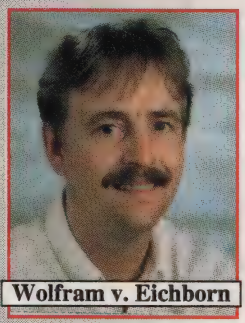
Holger Dickmann

1996 werden von uns keine „Win 95 only"-Spiele erscheinen, weil speziell in Deutschland noch die Basis dafür fehlt. Selbst wenn sich „Win 95" hier bis zum Jahresende durchsetzen sollte, wären die Hardwareanforderungen zu groß, um akzeptable Stückzahlen zu verkaufen. Gerade unsere Kunden verfügen größtenteils über 486er mit 8 MB RAM und müßten unter „Win 95" daher in den DOS-Modus wechseln, um die Games in der gewohnten Geschwindigkeit spielen zu können. Die Leute sind inzwischen aber nicht mehr bereit, mehrmals im Jahr ihren PC aufzurüsten – sei es mit mehr RAM, einem schnelleren CD-ROM-Laufwerk oder anderen Dingen.

ASCON

Holger Flöttmann

Alle gerade entwickelten Spiele werden unter „Win 95" in DOS-Boxen lauffähig sein. Ab Herbst gehen wir daran, die neuen Produkte speziell an „Win 95" anzupassen, das im Lauf der Zeit das alte DOS sicher ablösen wird. Die Vorteile des neuen Betriebssystems sehen wir vor allem darin, daß man mit Hilfe von „WinG", dem 32-Bit-Betriebsmodus und den eingebauten Grafik-Libraries hardwarenäher und zeitsparender programmieren kann.



Wolfram v. Eichborn

ELECTRONIC ARTS

Die Produkte aus dem Hause Electronic Arts und seiner Partnerlabels werden ab sofort entweder echte „Win 95"-Titel sein oder aber in das neue Betriebssystem eingebunden werden können. Schon im Entwicklungsstadium schreiben wir bereits jetzt im reinen „Win 95"-Modus, mit dem Ziel, alle neuen PC-Produkte bis Herbst 1996 vollkommen angepaßt zu haben. Bis dahin werden sie über ein besonderes Plug & Play-Spielstart-Programm verfügen, damit sie sowohl unter DOS als auch unter „Win 95" laufen.

INFOGRAMES

Falko Ossmann

Wir wollen zunächst abwarten, ob und wann sich „Win 95" endgültig in Deutschland durchsetzt. Daher werden wir bis auf absehbare Zeit zweigleisig fahren; die Spiele werden also im Regelfall unter DOS entwickelt und dann nötigenfalls optimiert. Die Vorteile von „Win 95" sehen wir in der Netzwerktauglichkeit und der einfacheren Bedienbarkeit, zudem läuft „Win 95" weitaus stabiler als „Windows 3.1". So werden wir noch in diesem Jahr „Windows"-optimierte Versionen von „Time Gate", „Prisoner of Ice" und „Alone in the Dark 3" herausbringen. Gegen Ende des Jahres folgen dann drei Konsolenumsetzungen, nämlich „Tim in Tibet", „Obelix" und „Spirou", die sowohl unter DOS als auch unter „Windows" laufen werden.

SIERRA

Tom Schmidt

Sierra hat bereits seit längerem nahezu alle Spiele wie etwa „Phantasmagoria" oder „Torin's Passage" parallel für DOS und „Windows" entwickelt, worüber die Konkurrenz lange gelacht hat. Dank dieser Politik verfügen wir nun über genügend Know How, um die Vorteile von „Win 95" ausschöpfen zu können; zudem haben wir den größten Spielekatalog überhaupt für „Windows" anzubieten. Mit „Command: Aces of the Deep" haben wir bereits letztes Jahr unsere erste „Win 95 only"-Simulation auf den Markt gebracht. 96er Highlights wie etwa „Red Baron 2" werden als echte „Win 95"- Versionen und zusätzlich in einer Fassung für „Windows 3.1" herauskommen.

SOFTGOLD
COMPUTERSPIELE GMBH

Guido Alt

„Win 95"-Produkte wie „Claim to Power" und „The Hive" zeigen bereits jetzt die Richtung, die der PC-Spielemarkt nehmen wird. Features wie 3D-Beschleunigung, direkter Zugriff auf die Video/Sound-Hardware, Transparenzeffekte – all dies kann mit „Win 95" wesentlich einfacher und für den Anwender durchschaubarer realisiert werden. Damit hat auch das Herumschrauben an den Startdateien in absehbarer Zeit ein Ende. Spätestens seit der „95er Game Developers Conference" in Santa Clara ist klar, daß die Majorität der Spieleentwickler diese neue Technologie annimmt. Für Hersteller bedeutet „Win 95" zudem kürzere Entwicklungszeiten und geringere Hotline-Belastungen. Kurz gesagt, „Win 95" bietet Spielhallenniveau im Heimbereich! In weniger als 18 Monaten werden PC-Spiele mit „Win 95" untrennbar verbunden sein…

SSI

Chuck Kroegel

Sicherlich ist die Installation von „Win 95" für Einsteiger und MS-DOS-Umsteiger zunächst etwas frustrierend, da es noch nicht in der Lage ist, auch exotische Sound- oder Grafikkarten zu erkennen. Dennoch wird sich das neue Betriebssystem aufgrund seiner Bedienerfreundlichkeit binnen Jahresfrist durchgesetzt haben, was endlich die erwünschte Standardisierung bringt. Das wird hoffentlich ein entscheidender Schritt sein, um den Computer hinsichtlich der Bedienbarkeit einem TV-Gerät anzunähern! Da zudem die Programmierung unter „Win 95" erheblich einfacher vonstatten geht, arbeiten wir inzwischen nur noch damit: Die aktuellen Produkte wie „Allied General" oder „SU-27" sind alle speziell für „Win 95" zugeschnitten, lediglich in Einzelfällen werden sie auch noch unter „Windows 3.1" laufen.

TIME WARNER
INTERACTIVE

Petra Bedford

„Windows 95" bietet für Spieler und Entwickler massive Vorteile: Der Spieler bleibt weitgehend von den DOS-üblichen Konfigurationsorgien verschont, und die Entwickler können bequem auf vordefinierte Routinen und Module zugreifen. Da sich „Win 95" bisher aber noch nicht als Standard-Betriebssystem durchsetzen konnte, wird der Großteil unserer Spiele in diesem Jahr noch in einer „Win 95"-kompatiblen DOS-Version erscheinen – neben einigen Neuheiten wie z.B. „Super Bubsy", die ausschließlich für „Win 95" konzipiert wurden. In jedem Fall werden aber sämtliche DOS-Versionen bereits die korrekt eingestellten Verknüpfungen enthalten, um die einwandfreie Funktionsfähigkeit unter „Win 95" zu garantieren. (md/mm)

Knapp 10.000 Einsendungen waren auszuzählen, ehe die Ergebnisse endgültig feststanden: Licht aus, Spot an und Bühne frei für den neuen König auf dem Entertainment-Thron und seine Genre-Statthalter!

PC Joker Spiel des Jahres 1

COMMAND & CONQUER

PC Joker Spiel des Jahres 2

WING COMMANDER III

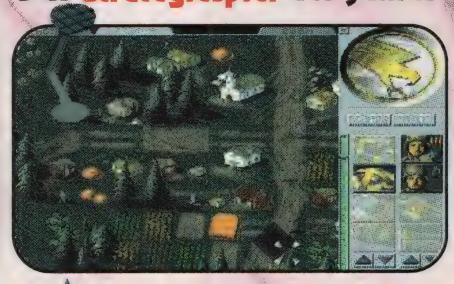
NHL 96

PC Joker Spiel des Jahres 3

Das Actionspiel des Jahres

1. FADE TO BLACK
2. PITFALL The Mayan Adventure
3. ALADDIN

Das Strategiespiel des Jahres

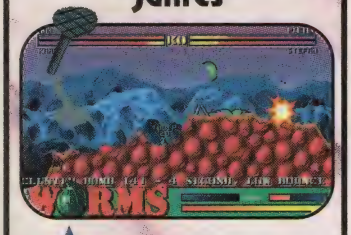


1. COMMAND & CONQUER
2. PANZER GENERAL
3. WARCRAFT Orcs and Humans

Die Simulation des Jahres

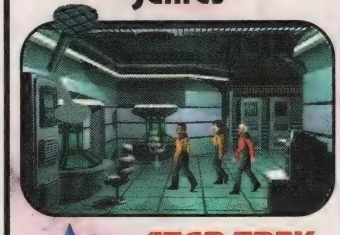
1. WING COMMANDER III
2. MAGIC CARPET 2
3. FLIGHT UNLIMITED

Der Genremix des Jahres



1. WORMS
2. DESCENT
3. ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

Das Adventure des Jahres



1. STAR TREK TNG A Final Unity
2. DISCWORLD
3. VOLLGAS

Das Sportspiel des Jahres

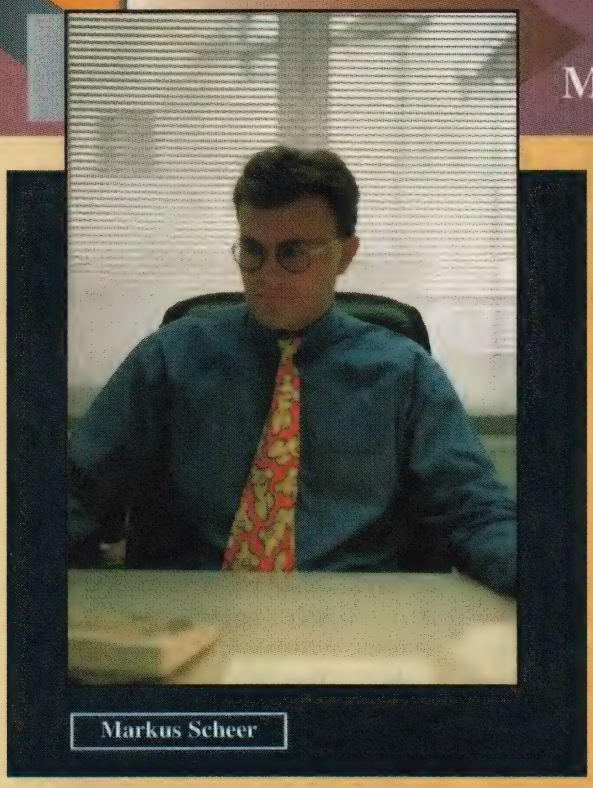
1. NHL 96
2. NEED FOR SPEED
3. BLEIFUSS

Der Leser-Sonderpreis des Jahres

1. SIMON THE SORCERER II
2. NBA LIVE 95
3. BIINGI

SMALLTALK

ein offenes Gespräch mit:
Markus Scheer von Greenwood Entertainment



Markus Scheer

Mit dem Geschäftsführer des Bochumer Softwarelabels stand uns diesmal quasi ein Beinahe-Kollege Rede und Antwort: Bei ihrem neuen Projekt „MAG!" simuliert die Nobelschmiede aus dem Ruhrpott ja den Redaktionsalltag eines Computerspielmagazins!

Markus Scheer zählt zu den alten Hasen der Branche, denn seine Digi-Karriere währt mittlerweile schon acht Jahre. Die ersten davon verbrachte er bei der von ihm mitgegründeten deutschen Spieleschmiede Starbyte, wo er so bekannte Titel wie „Black Gold", „Winzer" oder „Space Max" betreute. 1992 verließ er die Company, um mit Art Department eine Agentur für Werbespiele zu gründen. Seit 1994 ist er in leitender Position bei Greenwood tätig; in dieser Zeit erschienen u.a. „Der Planer", „ranTrainer" und „Das Amt". Eine gewisse Vorliebe für komplexe Wirtschaftssimulationen ist somit unübersehbar, doch im letzten Herbst überraschte uns Greenwood dann plötzlich mit dem Strategical „Crusade". Insofern stellt die Verlagssim „MAG!" gewissermaßen eine Rückkehr zu den Wurzeln dar, doch der Ausflug in das nächste Genre ist schon fest eingeplant. Wohin die Reise der Grünwälder demnächst geht, das laßt Ihr Euch am besten vom Chef selbst erzählen:

?: *Markus, wie kommt ein intelligenter junger Mensch von 26 Jahren dazu, sich hauptberuflich mit Computerspielen zu beschäftigen?*

MS: Diese Frage habe ich mir auch schon oft gestellt – ihr etwa nicht? Viele beneiden einen ja deswegen, so nach dem Motto „Der hat sein Hobby zum Beruf gemacht", während sich andere mit einem stirnrunzelnden „Na, wenn das mal gutgeht" eher kritisch dazu äußern. Ich selber bin heute aber zufrieden mit meiner Entscheidung für die Spielesoftware, bereuen mußte ich sie bislang jedenfalls nicht. Dabei war es natürlich auch wichtig, frühzeitig den Zug der Zeit zu erkennen und in einen Markt einzusteigen, von dem wir bis heute erst die Spitze des Eisbergs sehen. Denn seine wahre Bedeutung wird sich erst in den kommenden Jahren auftun! Gerade in Zeiten, wo Themen wie Online und Multimedia einen immer größeren Stellenwert in der Gesellschaft bekommen, ist es entscheidend, mit dem entsprechenden Know How ein Standbein in dieser Branche zu haben.

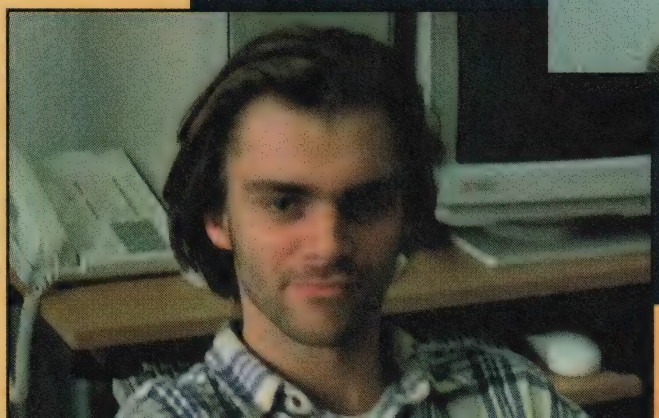
?: *Nachdem du gleich selbst von der fernen Vergangenheit in die nähere Zukunft gewechselt bist – wer oder was hat euch auf die Idee gebracht, ein thematisch so ungewöhnliches Spiel wie „MAG!" zu machen?*

MS: Deutsche Softwarehäuser waren eigentlich schon immer dafür bekannt, recht tiefgehende Wirtschaftssimulationen zu entwickeln. Dies ist auch eines der wenigen Gebiete, auf dem wir der ausländischen Konkurrenz um Längen voraus sind. Da aber mittlerweile so gut wie alle Marktgebiete von der Spedition bis hin zum Fußballverein für den heimischen PC realisiert wurden, war es mal wieder an der Zeit für eine bislang noch unverbrauchte Sparte. Und was lag für uns da näher, als die eigene Branche zum Thema zu wählen? Ich denke, ihr werdet euch sogar noch leichter mit der Materie anfreunden können, weil sich bei MAG! schließlich alles um euren ureigenen Arbeitsalltag dreht.

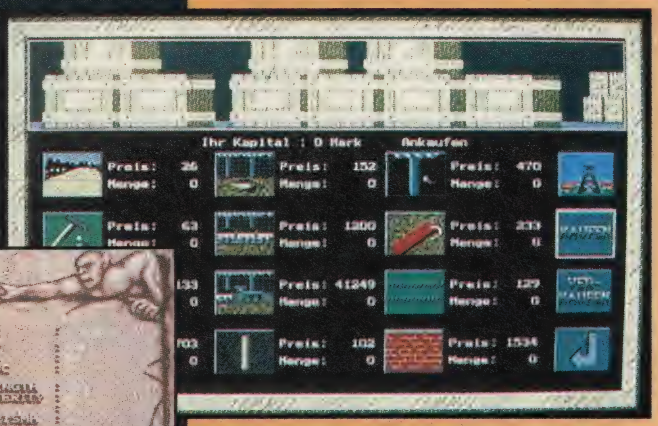
?: *Bei der Vorabversion ist uns aufgefallen, daß darin eine nahezu komplette Liste aller Spiele enthalten ist, die zwischen 1986 und 1995 entstanden sind. Die Recherchen müssen ja Jahre gedauert haben...*

MS: Ihr solltet mal unser Archiv an Spielen und Zeitschriften aus den letzten zehn Jahren sehen, das würde ein ganzes Lager fül-

Holger Dickmann, Programmierer von „Das Amt" und „Der Planer"



Michel Bohne, Art Director von Greenwood und Art Department



Kohle aus dem Ruhrgebiet: Black Gold

Im Geist eines Genres: Spirit of Adventure

len! Und wir haben wirklich sämtliche Fachmagazine Seite für Seite ausgewertet, auch solche, von denen nur wenige Ausgaben erschienen sind. In der Endversion konnten wir allerdings die Originalnamen aus Gründen des Urheberrechts nicht beibehalten, doch haben wir eine entsprechende Datenbank eingebaut. Und für Leute, denen selbst diese Informationsflut noch nicht genügt, haben wir noch einen Editor untergebracht, mit dem sie ihre eigenen Phantasieprodukte kreieren können.

?: *So was würde auch uns die Arbeit manchmal sehr erleichtern, aber unser herzloser Chef meint, wir sollten uns lieber auf die Tatsachen beschränken.*

MS: Da hat er völlig recht! Und damit jetzt kein falscher Eindruck entsteht: Auch wir haben uns bei der Entwicklung des Spiels natürlich darum bemüht, alles so realistisch wie irgend möglich zu gestalten – was uns hoffentlich auch gelungen ist. Daher wurden im Vorfeld intensive Gespräche mit vielen Redaktionen geführt, um den Erfahrungsschatz der Praktiker dafür zu nutzen. An dieser Stelle muß ich mich auch bei euch gleich noch mal für die tatkräftige Unterstützung bedanken. Ganz abgesehen von den unzähligen Joker-Ausgaben, die für das Spiel ausgewertet wurden.

?: *Stets zu Diensten! Und gleich eine ketzerische Frage hinterher: Ihr veröffentlicht dauernd Strategicals und Wirtschaftssimulationen; mögt ihr die anderen Genres etwa nicht?*

MS: O doch, sogar sehr. Aber wir haben uns bisher einfach stärker auf die angesprochenen Spielegattungen konzentriert. Und wir glauben auch, hier recht solide Produkte abgeliefert zu haben, die gerade in Deutschland eine feste Fangemeinde haben, zumal immerhin 80 Prozent unserer Kunden alle Games von Greenwood besitzen! Das beweist uns, daß wir auf dem richtigen Weg sind, und der führt oft über die zahlreich von Kunden eingeschickten Konzepte mit Ideen für Wirtschaftssimulationen. Wir beschäftigen uns dabei tatsächlich mit jedem einzelnen Vorschlag; wer sich angesprochen fühlt, darf uns also gerne seine Einfälle mitteilen! Zudem ist das Jahr ja noch jung, es ist daher durchaus möglich, daß bereits 1996 Games erscheinen, wie man sie von Greenwood nicht unbedingt erwarten würde. Aber keine Sorge, den Simulationen bleiben wir daneben weiterhin treu.

?: *Jetzt hast du uns so neugierig gemacht, daß du auch Farbe bekennen mußt – was kommt denn nun genau von euch in nächster Zeit?*

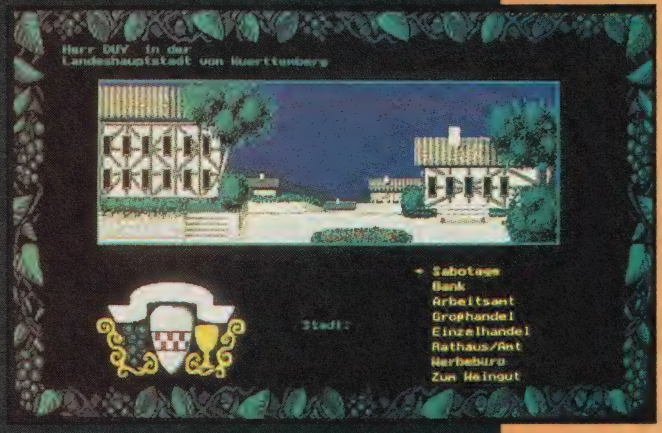
MS: Na gut, wir wagen uns zur Jahresmitte erstmals auf den Actionsektor. Genauer gesagt wird es eine Mischung aus Autorennen und Ballerei, bei der der Spieler am Steuer eines Geländewagens sitzt und Wüstenlandschaften unsicher machen darf. Darüber hinaus wollen wir gegen Ende des Jahres dann ein Adventure veröffentlichen. Mehr kann und will ich aber nicht verraten, weil beide Games noch in einer recht frühen Phase der Entwicklung sind.

?: *Und was ist mit der versprochenen Simulationstreue?*

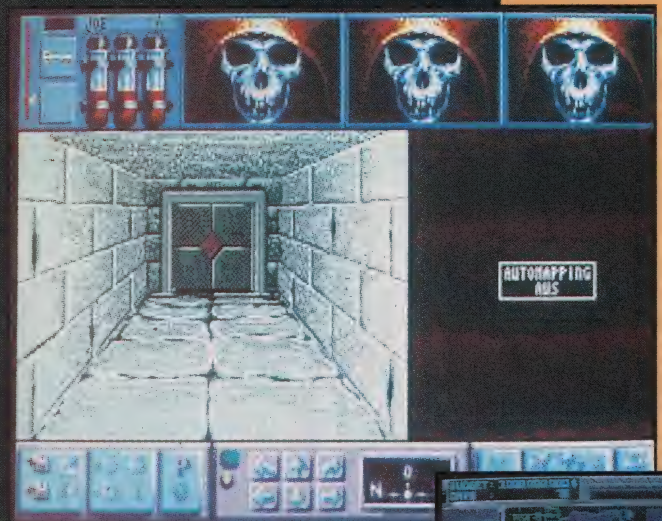
MS: Da dürfen sich die Fans auf die lang erwarteten Nachfolger von „Mad TV" und „Der Planer" freuen. Sie werden im zweiten Quartal erscheinen, falls alles glattgeht.

?: *Themenwechsel, Stichwort Multimedia. Bei „ranTrainer" und „Crusade" habt ihr ja bereits Videosequenzen eingebaut; wollt ihr solche Elemente in Zukunft noch verstärkt einsetzen?*

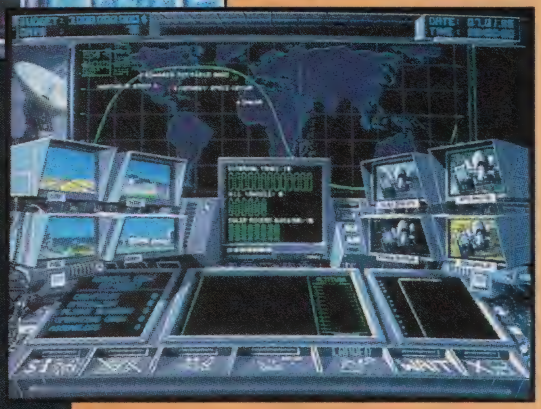
MS: Das kann ich mit einem klaren und eindeutigen Ja beantworten. Man muß natürlich sehen, daß mit dem Begriff Multimedia oft viel Schindluder getrieben wird, denn im Prinzip läßt sich auch eine interaktive Slide-



Mit dem Geist des Weines: Winzer



Die Rückkehr der schlangenköpfigen Strategin: Return of Medusa



Starbytes Griff nach den Sternen: Space Max

show mit diesem Etikett versehen. Wir werden statt dessen in der Tat mehr und mehr Filmsequenzen in die Spiele integrieren. So geschehen bereits bei „ranTrainer 2", wofür eigens Filmmaterial von mehr als 45 Minuten Länge gedreht und digitalisiert wurde. Und auch bei MAG! wird man sich kleine Videos ansehen können.

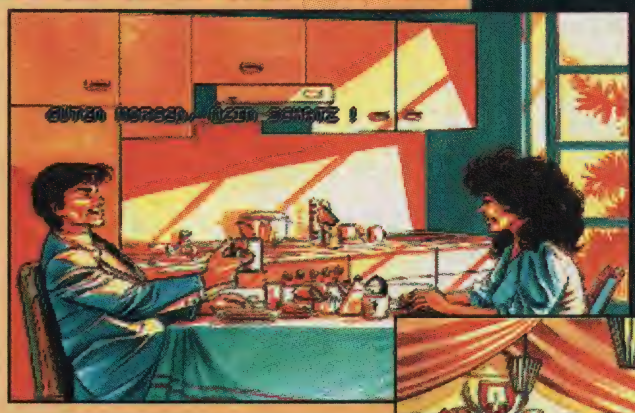
Bei dieser Gelegenheit möchte ich aber auch zu den Kritiken Stellung nehmen, die uns in der Vergangenheit vorgeworfen haben, für unsere Filmsequenzen nur unprofessionelle Laiendarsteller anzuheuern. Sicher würden auch wir gerne mit bekannten Hollywoodgrößen arbeiten, bloß sind diese in Europa schwer aufzutreiben. Außerdem würden die Kosten dadurch weiter steigen, was letztlich der Kunde bezahlen müßte – sollten etwa eure Leser dazu bereit sein, so möchten sie uns das doch wissen lassen.

?: *Wir haben es hiermit ausgerichtet; außerdem gibt es ja auch hierzulande ganz gute Schauspieler. Aber lassen wir das mal, statt dessen würde uns noch deine private Meinung über „Windows 95" interessieren. Zumal sich der Greenwood-Pressesprecher anläßlich unserer großen Herstellerumfrage ja nicht so begeistert zu den neuen Microsoft-Fenstern geäußert hat. Glaubt ihr ernsthaft, in Zukunft an diesem Betriebssystem vorbeizukommen?*

MS: So kann man das nicht sagen. Wir entwickeln momentan lediglich keine Spiele exklusiv für „Win 95", wollen dessen Vorzüge aber durchaus in speziellen Versionen unserer Programme nutzen. Es ist doch so, daß ein reines „Win 95 Only Game" derzeit gerade in Deutschland keine großen Chancen am Markt hätte. Auch wollen wir uns da nicht verzetteln, denn wer weiß schon, was sich Microsoft für die 96er Version von „Windows" wieder einfallen läßt?

Eine ähnlich vorsichtige Strategie verfolgen wir bezüglich sogenannter High-End-Titel: An die 70 Prozent unserer Kunden besitzen einen 486er, und auch sie sollen mit ansprechender Software versorgt werden. Was aber nicht heißen soll, daß wir nicht auch mal einen technisch schwerer verdaubaren Brocken für einen elitären Kreis abliefern wollen. Der Schwerpunkt liegt in unserem Haus aber nun mal woanders.

?: *Dann wollen wir es bei diesem salomonischen Schlußwort belassen und uns für das informative Gespräch bedanken. Viel Glück für die Zukunft, und möge „MAG!" nicht zu realistisch werden – das würden wir den Spielern nämlich auch wieder nicht wünschen…*
(mash)



Erste Erfolgsplanung für Greenwood: Der Planer

Der PC-Bürgermeister übernimmt… Das Amt

DIE SOFTOGRAPHIE VON MARKUS SCHEER

Logo (1990)
Rings of Medusa (1990)
Tiebreak (1990)
Transworld (1990)
Invest (1990)
Crime Time (1990)
Lords of Doom (1990)
Black Gold (1991)
Sarakon (1991)
Spirit of Adventure (1991)
Crown (1991)
Starbyte Super Soccer (1991)
Winzer (1991)
Return of Medusa (1992)
Space Max (1992)
Railway Challenge (1993)

BEI GREENWOOD ENTERTAINMENT:

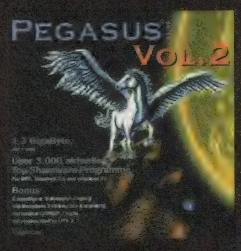
Der Planer (1994)
Der Planer Extra (1994)
ranTrainer (1994)
Das Amt (1995)
Crusade (1995)
ranSoccer (1995)
ranTrainer 2 (1995)

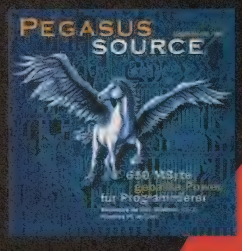
Ab ins Mittelalter zu Crusade

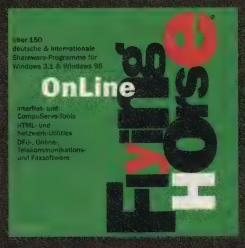
Fast wie im Fernsehen: ranSoccer

… und so sieht's bei unserer Hotline aus! (MAG!)

Up, up in the way ...







Für Promotion und Marketing Ihrer CD und Ihren Ideen sind wir der kompetente Partner.
Also senden Sie uns Ihre Unterlagen, oder rufen Sie einfach kurz an.

K o m p

S.A.D.

THINGS ARE DIFFERENT ON A CD

Deutschland:
Schulze-Delitzsch-Weg 12
D-89079 Ulm
Fon: 0731/94666-31
Fax: 0731/94666-33

Österreich:
S.A.D. GmbH
Bahnhofstraße 180
A-8783 Gaishorn am See
Fon: 0043 (0)3617/2566-0
Fax: 0043 (0)3617/25664

e t e n z

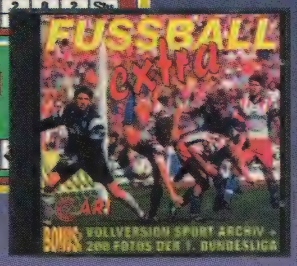
REAKTION 8, Dietz-Ulm

PD Perlen

Ein gerechtes Schicksal hat hier lauter Schillerscheiben mit günstigem Preis und einer höchst komfortablen Menüoberfläche vereint – nur im Inhalt unterscheiden sie sich recht deutlich. Aber so muß es ja auch sein!

Wer 20 Mark in die **Wirtschaftssimulationen** von Ari investiert, bekommt über 100 Programme, darunter gut 30 altbekannte Werbespielchen (z.B. „Bi-Fi 1 & 2"), die mit der Thematik nichts zu tun haben. Bleiben noch 75 echte Wirtschaftssims aus allen möglichen Branchen übrig: Mit „Cashflow", „Club der Billionäre" oder „Wall Street Raider" kann man an der Börse spekulieren, bei „Die Grube" und „Driller Minerals" Rohstoffe in klingende Münze verwandeln. Die Spieler von „Fantasy Soccer", „Teamchef" (nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Titel von MicroProse!) und „Fußball Manager" verdienen sich ihr Geld dagegen auf sportliche Weise, während man in „Canton" die Handelsrouten des alten China bereist. Daß auch Verlage nicht von Gotteslohn leben, zeigt „Der Redakteur"; mit „Fish Hatchery" geht's auf den Fischmarkt, und bei der Sharewareversion von „Gazillionaire" oder dem modemtauglichen „Elite" (nicht David Brabens Klassiker!) winkt gar der Massenmarkt des Weltalls.

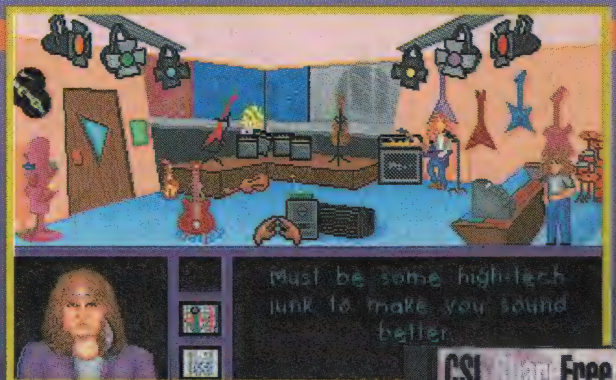
Zum Tonabbau ab in Die Grube



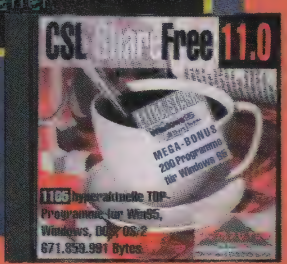
Leder-Statistiken en masse: Sport Archiv

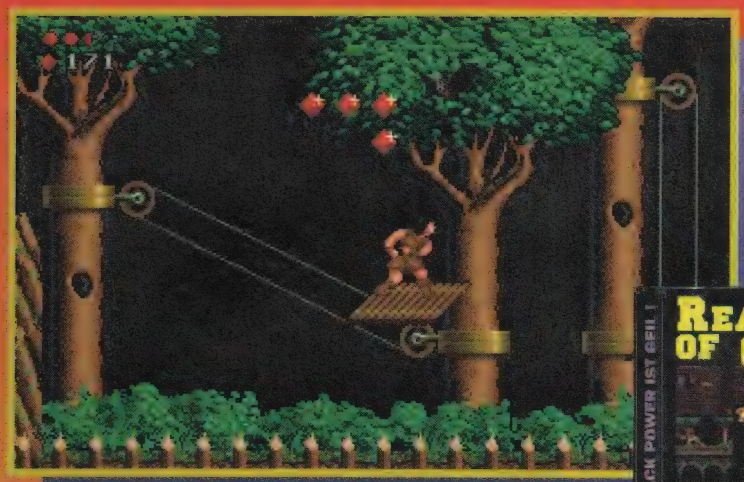
Ebenfalls von Ari stammt das 30,– DM teure **Fußball Extra,** wo wieder über 100 Progis auf den Anpfiff warten. Den Löwenanteil stellen allerdings relativ spröde Vereinsmeiereien wie „Buta PC", „RO Verein" und „DFB Dat" oder Datenbanken à la „Liga Dat" und „DFB DAT". Durch ihren immensen Umfang sticht dabei die Vollversion von „Sport Archiv" hervor, einer beliebig erweiterbaren Liga- und Spielerverwaltung der Bundesliga. Dazu gibt's zahllose Toto-Tools („Magic Toto", „Bundesliga 3.0" etc.) und Demos von Vollpreisspielen, z.B. „FIFA Int. Soccer", „ranTrainer", „Anstoß" oder „Sensible Soccer". Der brauchbare spielerische Kern besteht dagegen im wesentlichen aus „Fußball-Breakout", dem actionreichen „Cyberball" und einigen Managern wie „Weltfußball", „Fußball Manager" und „HR Soccer". Ein Muß ist die Scheibe damit allenfalls für ganz harte Digi-Hooligans.

Auch **CSL-ShareFree 11.0** von Computer Solutions kostet 30 Mark, dafür kriegt man hier aber nicht weniger als 1.100 überwiegend sehr aktuelle Programme aus 150 Sachgebieten. Sie laufen teils unter „Windows", teils unter DOS und enstammen zumeist dem seriösen Anwendungsbereich. Hervorzuheben sind dabei insbesondere die vollständige „Unix"-Version „Xlinux" und die reichhaltige Auswahl an DFÜ-Tools wie etwa das 32-Bit-Kommunikationspaket „A-Talk", „ComNet for Windows" oder der „CompuSlave". Spielefreaks werden rund 200mal bedient, z.B. mit den Krimi-Adventures „Black Star" und „Detektive", dem Rolli „The Search for Freedom" und den Knobeleien „Assimilation", „Go-Moku" und „Blue Mania". Zu gefallen wissen aber auch die 3D-Action „Bad Toys" und das „Tetris"-ähnliche „Bars".



Ein hübsches Adventure von vielen: Black Star

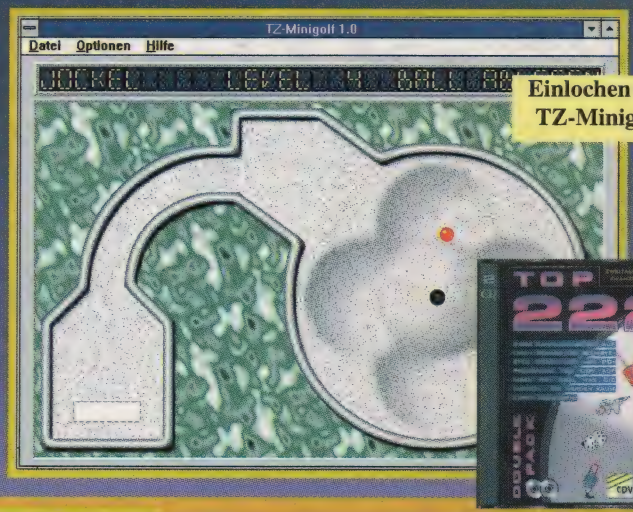




Jagen und schlagen in den Realms of Chaos

Nur einen schlappen Zehner verlangt CDV für **Realms of Chaos**. Ihren Titel verdankt die CD einem sechs Levels umfassenden, horizontal scrollenden Plattformgame, bei dem sich der per Stick oder Tastatur gesteuerte Held mit seinem Schwert bzw. Feuerbällen gegen Wölfe, Fledermäuse und sonstiges Getier verteidigt. Viele tödliche Fallen und schwer erreichbare Aufzüge erschweren ihm die Arbeit, aber dafür kann er unterwegs auch Heiltränke und Extraleben aufklauben. Darüber hinaus enthält die Scheibe noch neun weitere Games, darunter die actionreichen Ballereien „Bomberman" und „Despair" sowie das futuristische Fußballstrategical „O.R.B.Y." und die ansprechenden Knobeleien „Ronnie's Resort", „Dem Bonz" und „Contax".

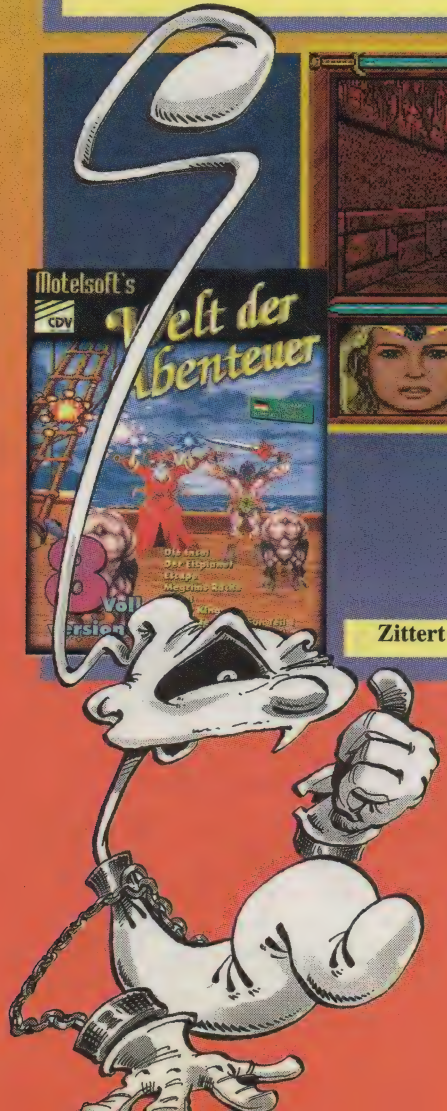
Von CDV stammt auch **Top 2222**, wo man sich für 30 Mark tatsächlich 2.222 Progis einhandelt. Etwa die Hälfte des auf zwei CDs verteilten und teils unter „Windows", teils unter DOS oder OS/2 lauffähigen Stoffs besteht aus ernsthaften Bytes: „FD Shell" formatiert Disketten mit 1,7 MB, „Tool 3" ist ein vorzügliches Utility zur Adressierung von bis zu drei Festplatten, und mit „Fips" läßt sich die Größe der HD-Partitionierungen abändern. Die Abteilung Sport und Spiel ist u.a. mit den knuddeligen Minigolf-Varianten „TZ-Minigolf" und „Fuzzy's World" vertreten. Abenteurer dürfen sich auf „Superher" und „Entombed" freuen, Weltall-Strategen werden mit „Star Atlantis" und „Stelcon" bestens bedient, und das Cheat-Programm „Game Wizard" erlaubt die Manipulation von Spielständen. Kurzum, es wartet Masse mit Klasse für jeden Geschmack!



Einlochen mit TZ-Minigolf

Zittert vor Megrim's Rache!

Motelsoft's Welt der Abenteuer von CDV ist mit 70 Märkern nicht eben preiswert, beinhaltet dafür aber auch acht lizenzierte Vollversionen – alle sind komplett deutsch und verfügen über eine (für Shareware-Verhältnisse) sehr gelungene Präsentation nebst tadelloser Maussteuerung. Dazu gehören einmal die vier recht ähnlichen Rollenspiele „Escape from Ragor", „Megrim's Rache" und „Darkside of the Sun 1 & 2", wo man jeweils in Echtzeit die 3D-Kerker durchkämmt. Für Handelsstrategen gedacht sind dagegen die fantasyreichen Wirtschaftssims „Der Eisplanet" und „San Largo". Kartenkönige wiederum greifen zu „Poker King", und „Kokoi" ist schließlich eine politisch angehauchte Handelei für maximal vier Teilnehmer. Alles in allem ist die Scheibe damit nur scheinbar teuer.



Infos & Bezug

„Motelsoft's Welt der Abenteuer" öffnet sich bereits einem 386er mit 2 MB RAM, der Rest vom Fest will zumindest 4 MB und oft auch „Windows" unter der Haube sehen. Erhältlich sind die Scheiben allesamt in Fachmärkten, Kaufhäusern oder dem gut sortierten Buchhandel. (md)

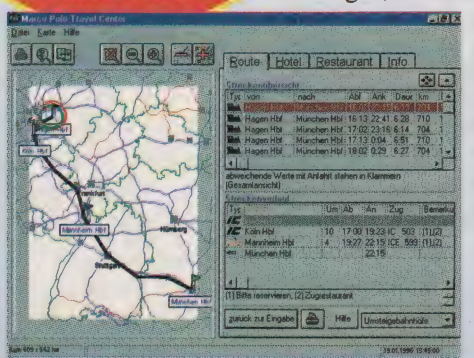
MARCO POLO TRAVEL CENTER

Wer seinen Urlaub in Balkonien verbringt, braucht weder Stadtplan noch Kursbuch, während mobilere Zeitgenossen schon eher dem Lockruf dieser Reiseplaner für „Windows" folgen könnten – aber kommen sie damit auch an?

lassen sich alle Progis zu einem Komplettpaket mit einheitlicher Benutzeroberfläche verbinden.

IM REISEBÜRO

Allen Titeln gemeinsam ist auch die übersichtliche Darstellung der Bahnverbindungen, Fahrtstrecken, Hotels oder worin ihr Inhalt sonst bestehen mag: Auf der linken Screenseite wird eine Übersichtskarte eingeblendet, während rechts eine Suchmaske auf Eingaben wartet. Sobald man seine Wünsche geäußert hat, erscheint entweder der entsprechende Streckenvorschlag in der Karte, oder man bekommt ein Bildchen des empfohlenen Hotels, Restaurants etc. zu sehen. Netterweise erfährt man dabei nicht nur Details zum ausgesuchten Objekt (Lage, vorhandene Konferenzräume, Zahl der Sterne usw.), sondern auch den zu berappenden Preis.



Deutschland im Überblick

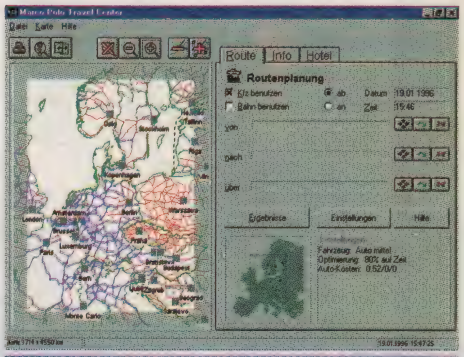
DAS ANGEBOT

Marco Polo hat sechs Einzelprogramme anzubieten, als da wären **Bahn-Planer Deutschland** (78,– DM), **Routenplaner Deutschland** (98,– DM), **Routenplaner Europa** (98,– DM), **Varta-Führer Deutschland** (98,– DM), **Freizeit-Tips der Allianz Freizeitkarte Deutschland** (148,– DM) sowie **Shell Eurokarte Deutschland** (98,– DM). Die beiden letzten liegen auf CD-ROM vor, der Rest auf Disk, was in der Praxis aber keinen Unterschied macht – insbesondere

UNTERWEGS

Wer hier bei der Reiseplanung am PC Sound hören will, muß selbst ein munteres Liedchen pfeifen, und optisch wird meist auch recht wenig geboten. Eine Ausnahme bilden die Freizeittips, die neben kurzen Beschreibungen immer die gängigen Touristenmotive vorrätig haben. Der „Windows"-typische Bedienungskomfort läßt auch hinsichtlich der Suchzeiten kaum Wünsche offen, und eine Druckoption (Reservierungsfaxe, Straßenkarten) ist ebenso enthalten wie eine Zoomfunktion. Bloß kennt der Bahn-Planer als einzige Vergünstigung die Bahncard – aber nicht immer die optimale Verbindung. Auch der Varta-Führer ist auf die oberen Preisklassen fixiert, preiswerte Alternativen kommen darin nicht vor. Zudem vermißt man bei den (konfigurierbaren) Suchmasken wichtige Wahlmöglichkeiten, z.B. können Bahnreisende die ICE-Züge nicht von der Auswahl ausschließen. Auch die exakte Lage seines Ziels muß man vor Ort erfragen, denn der kartographische Detailgrad eignet sich bloß für die grobe Routenplanung.

Und damit ist das Travel Center zwar ein hübsches Spielzeug, aber genau wie die meisten ähnlichen Programme kein vollwertiger Papierersatz – schade. (mic)



Europa, wir kommen!

Mit der Bahn nach München

Marco Polo Travel Center

Übersichtliche Reisetools mit mäßigem Praxisnutzen.

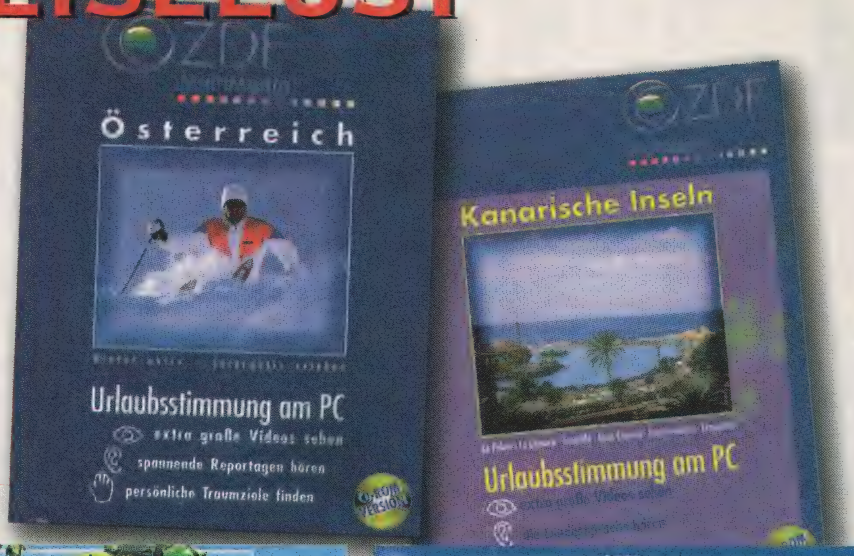
PRÄDIKAT:

Besonders Reise-lustig

USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: 78,– bis 148,– DM
Hersteller: CAS Software

Es genügt ein 386er mit 4 MB RAM, Windows 3.1" und insgesamt 42 MB auf der HD.

ZDF MULTIMEDIA: REISELUST



Den nächsten Urlaub kann man gar nicht früh genug planen – und warum sollte man das nicht mit Unterstützung der einschlägig erfahrenen Jungs vom Fernsehen tun? Zumal die eh dauernd durch die Weltgeschichte gondeln!

KANARISCHE INSELN

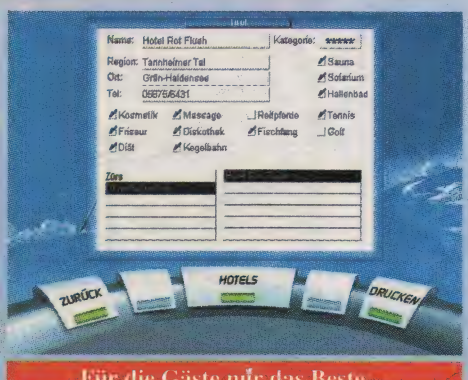
Daß sich die ZDF-Reiseexperten in der Materie auskennen, beweist schon die Auswahl ihrer Urlaubsziele: Die Kanaren zählen ja nicht umsonst zu den beliebtesten und reizvollsten Teilzeitalternativen zu Wanne-Eickel oder Finsterwalde. Unter „Windows" stellt man die sechs Hauptinseln hier den unter Fernweh leidenden Anwendern nach und nach in gut gemachten Videosequenzen von insgesamt 38 Minuten Länge vor. Nähere Informationen bringen dann die ausführlichen Beschreibungen in Text und Bild. Dabei lernt man die bekanntesten Sehenswürdigkeiten der einzelnen Eilande kennen, aber auch die Fortbewegungs- und Unterkunftsmöglichkeiten sowie die örtlichen Gebräuche, an die sich der sanfte Tourist tunlichst halten sollte. Ein kurzer Spanischkurs (Aussprache, Standardsätze und wichtige Wörter) rundet den digitalen Urlaubstrip ab. Reif für die Inseln macht man sich mittels komfortabler Maus-Bedienung, selbstverständlich begleitet von den passenden Folkloreklängen.

Schöner als jeder botanische Garten!

Schiiifoahn!

ÖSTERREICH

Auf den Sprachkurs wurde hier leider verzichtet, ansonsten ist aber fast alles wie eben gehabt: Mit Hilfe des simpel gestrickten Menüs erkundet man die Alpenrepublik auf der Suche nach einem Feriendomizil seiner Wahl. Dabei läßt sich nicht übersehen, daß die Macher dieses Reisemagazins vornehmlich den Winterurlaub im Auge hatten – unter dem Menüpunkt „(w)interaktiv" findet man recht schnell das geeignete Ferienziel heraus, wenn man dem Programm seine Ansprüche an das Hotel und das Wintersportangebot verrät. Auch über die anfallenden Kosten wird man nicht im unklaren gelassen, damit man zumindest einen groben finanziellen Vergleich zwischen den einzelnen Schneehaufen ziehen kann. Denn verbindlich sind die angegebenen Preise natürlich nicht!



Für die Gäste nur das Beste...

FAZIT

Man muß den öffentlich-rechtlichen TV-Urlaubern also zugestehen, daß ihr professionell präsentiertes Reisemagazin dem Fernwehkranken durchaus eine gewisse Linderung, sprich Entscheidungshilfe, verschaffen kann. In derselben Reihe erscheinen in Kürze übrigens auch die Titel „Hongkong", „Neuseeland" und das unvermeidliche „Mallorca". (mz)

ZDF Multimedia: Reiselust

Multimediale Mischung aus Reiseplaner und Landeskunde.

PRÄDIKAT:

Besonders Urlaubs-reif

USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: je 49,– DM
Hersteller: Buhl Data Service

Fremde Länder und Kulturen öffnen sich ab einem 486 mit 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, SVGA- und 16-Bit-Soundkarte plus „Windows 3.1".

STARS & STRIPES

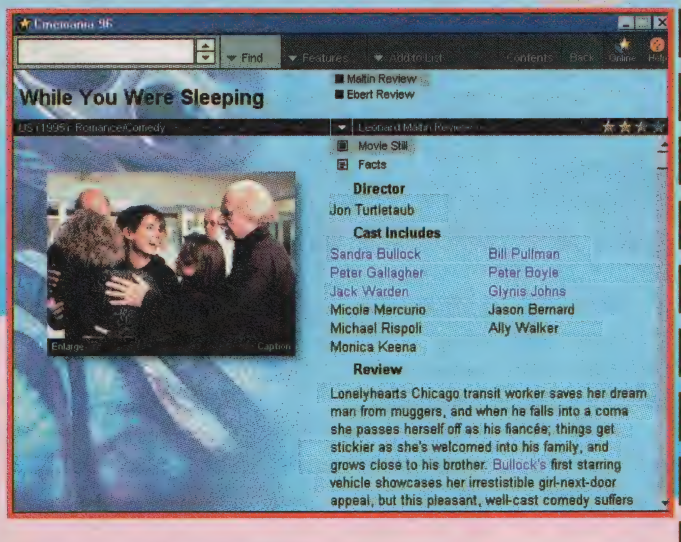
CINEMANIA 96

In der ursprünglichen Version mußte Microsofts Filmführer trotz vieler Pluspunkte auch herbe Kritik in Sachen Fehlinformationen einstecken – ist das unter „Win 95" jetzt alles Schnee vom letzten Jahr?

Die aktualisierte Fassung des Programms läuft ausschließlich unter „Windows NT" oder in den ganz neuen Fenstern und wurde auch optisch an den von „Win 95" geschaffenen Standard angepaßt. Dazu haben die Cineasten um Bill Gates die Datenbank auf den neusten Stand gebracht und sämtliche Oscar-Nominierungen bis 1994, in Kategorien unterteilt, mit auf die CD gepreßt.

Ansonsten flimmert hier eine Wiederholung von Bekanntem über die PC-Leinwand: Das bewährte Team aus Roger Ebert, Leonard Maltin und Pauline Kael bewertet wieder kompetent alle Filme, es darf nach rund 4.000 Schauspielern, Regisseuren etc., ausgehend von Geschlecht oder Herkunftsland, gesucht werden, Hypertext-Marker erleichtern Querverweise, und 23 Filmausschnitte sowie 120 Tondokumente runden das Angebot ab. Die Einträge zu inzwischen verstorbenen Stars wurden jedoch leider nicht vollständig korrigiert (siehe z.B. Romy Schneider), und einige Filmographien (etwa die von Hans Albers) weisen nach wie vor Lücken auf.

Wegen der Möglichkeit, das Lexikon monatlich via MSN oder Internet zu aktualisieren, und der durchgehend hervorragenden Bild- und Tonqualität kann die 96er Edition trotzdem empfohlen werden – bis zur Ausgabe für 1997 bleibt aber doch noch einiges zu tun. (mic)



Cinemania 96

Ansprechend gestalteter Filmführer mit kleinen Wissenslücken.

PRÄDIKAT:

Besonders Film-reif

USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: ca. 99,–
Hersteller: Microsoft

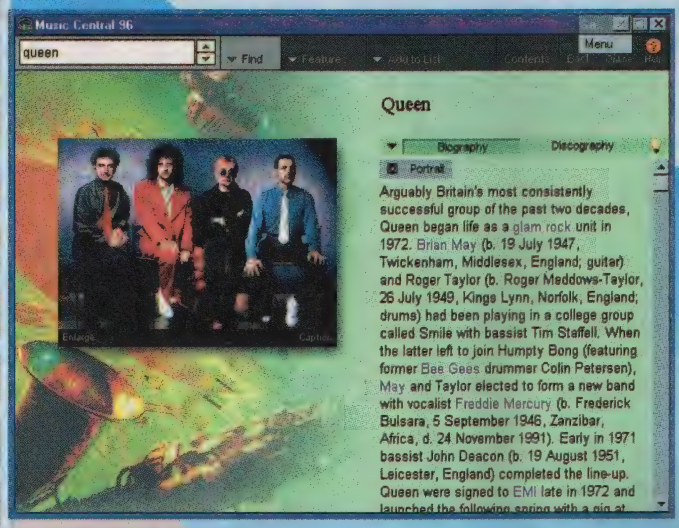
Als Projektor wird zumindest ein 386er (besser gleich ein P60) mit 8 MB RAM, Maus, SVGA- und zu „Win 95" kompatibler Soundkarte benötigt. Updates für das komplett englische Programm sind monatlich via MSN oder Internet erhältlich.

SOUND & VISION

MUSIC CENTRAL 96

Was dem Cineasten sein „Cinemania 96" ist, das ist dem Audiofan diese CD: ein exklusiv unter „Win 95" laufendes Musiklexikon, das monatlich über Internet oder das Microsoft Network aktualisiert werden kann.

Genau wie beim Film-reifen Gegenstück funktioniert die Maussteuerung stets problemlos und kapituliert auch nicht vor den vielen Hypertext-Querverweisen. In Sachen Sound & Vision ist von 2.000 eingescannten Bildern, Videoschnipseln mit einer Gesamtlänge von 30 Minuten und über 50 Ausschnitten aus legendärem Liedgut zu berichten. Eine Druckoption und die Erweiterungsfähigkeit durch eigene Einträge runden das ansprechende Bild ab: It's not only Rock'n'Roll, but we like it! (md)



Ein Zugang zur Datenautobahn wäre also auch hier wünschenswert, genau wie erneut fundierte Englischkenntnisse unabdingbar sind, um das umfangreiche Informationsangebot auch wirklich nützen zu können:

Es warten einmal rund 8.000 Biographien von Gruppen und Einzeltätern der Stilrichtungen Rock, Pop, Independent, Rythm'n' Blues, World Music, Rap, Hip Hop, Jazz, Country, New Age und Folk. Sie entstammen allesamt der „Guinness Encyclopedia of Artists" und lassen sich sowohl alphabetisch als auch nach historischen oder gattungsmäßigen Gesichtspunkten sortiert abrufen. Dazu gibt's interessantes Hintergrundmaterial zur Entstehung der Stilrichtungen, Diskographien von sage und schreibe 60.000 Alben sowie 5.000 Plattenbesprechungen aus dem englischen „Q"-Magazin.

Music Central 96

Aktualisierbares Musiklexikon für „Win 95" in englischer Sprache.

PRÄDIKAT:

Besonders musikalisch

USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: ca. 99,–
Hersteller: Microsoft

Die Informationsflut sucht bereits einen 386er mit 8 MB RAM, „Win 95", Doublespeed-Laufwerk, SVGA- und zu „Windows" kompatibler Soundkarte heim – empfohlen sei jedoch ein P60. Updates sind monatlich via MSN und Internet verfügbar.

Nascar Racing
CD-ROM, DA
28,95

Action Soccer 96
CD-ROM, DV, incl. Turbo Game Pad!
68,95

Grand Prix Manager
CD-ROM, DV
82,95

FIFA Soccer 96
CD-ROM, DV
79,95

Entomorph Plague o.t. Darkfall
CD-ROM, DA
72,95

Command & Conquer
Mission-CD, CD-ROM, X
NEU **29,95**

Kyrandia 3
CD-ROM DV
49,95

Space Marines
CD-ROM, DV
69,95

Wir führen keine Indizierten Spiele!

Soundblaster AWE 32 VE
265,95

CD-ROM 4xMitsumi FX400	219,95	Gravis Game Pad	35,95
CD-ROM 6x	349,95	**Gravis Analog Pro**	55,95
RAM 4 MB 70ns PS/2 SS	199,95	Gravis Firebird	119,95
RAM 8 MB 70ns PS/2 DS	429,95	Suncom Analog Edge 2	54,95
16 Bit Stereo Soundkarte	89,95	Suncom FX 2000	84,95
Aztech 32+Waverider	229,95	Suncom FX 3000	109,95
Logitech Wingman Extreme	89,95		

11th Hour	DV	89,95	EA-Sports Rugby	DA	77,95	Pole Position	DV	87,99
Aces of the Deep	DV	82,95	Earthsiege	DV	84,95	Police Quest Swat	DV	74,95
Albion	DV	79,95	F1 Grand Prix 2	X	99,95	Popu 2 + Pmong	DA	28,95
Aliens	DV	67,95	**Fade to Black**	DV	86,95	Powerhouse	DV	62,95
Alone i.t. Dark 3	DV	85,95	Falcon Gold	DA	49,95	**Prisoner of Ice**	DV	69,95
Alone i.t.Dark 1+2	DV	58,95	Flight o.t. Amazon	DV	78,95	Privateer & Strike C.	DA	79,95
Apache Longbow	DV	79,95	Hardball 4	DA	77,95	Shanara	X	78,95
Battle Isle 3	DV	79,95	Hattrick Ikaron	DV	75,95	**Simon t. Sorc. 2**	DV	74,95
Bermuda Syndrome	DV	72,95	**HI Octane**	DV	32,95	Star Trek Final U.	DV	95,95
Betrayal at Krond.	DV	64,95	Human Recall	DV	69,95	Stel Panthers	DV	72,95
Biing	DV	62,95	Klick & Play	DV	85,95	Talismann	DV	72,95
Bitmap Br. Comp.	DA	79,95	Lands of Lore II	X	89,95	**Tank Commander**	DV	29,95
Bleifuß	DA	54,95	Lost Eden	DV	79,95	Terminal Velocity	DA	65,95
Bundesl. Man. 3	DV	69,95	Magic Carpet 2	DV	75,95	This Means War	X	79,95
Bundesl. Man3Sup	DV	49,95	Magic the Gathering	X	95,95	Tilt	DA	62,95
Buried in Time	DA	75,95	**Master of Magic** 3,5"	DV	39,95	Time Gate	DV	79,95
Caesar II	DV	84,95	Monty Python	EV	79,95	Tower Assault	DA	55,95
Christoph Kolumb	DV	88,95	Mortal Coil	DV	62,95	Transport Tycoon del.	DV	84,95
Command & Con.	DV	89,95	NBA Live 95	DA	79,95	Un. Roughness	DA	76,95
Der Druidenzirkel	DV	64,95	Oldtimer	DV	45,95	**USS Ticonderoga**	DV	29,95
Der Planer 2	X	79,95	Orion Conspiracy	DV	86,95	Vollgas	DV	79,95
Descent	DA	77,95	Panzer General 2	DV	69,95	**Westwood Comp.**	DV	74,95
Die Siedler 2	X	79,95	**Phantasmagoria**	DV	89,95	Whales Voyage 2	DV	85,95
Dune II - Arrakis	DV	32,95	Pinball Dreams	DA	65,95	Wing Commander 4	X	99,95
Dungeon Keeper	X	86,95	Pinball Fantasies	DA	65,95	Woodruff and...	DV	74,95
						Worms	DV	67,95

DV – Deutsche Version
DA – Deutsche Anleitung
X – bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte vorbestellen

PC STORE

Nur Versand – kein Laden, Bestellannahme Mo-Fr 10-18 Uhr
Vorkasse (EC-Scheck) 6,95 – Nachname 9,95 (zzgl. NN-Geb.) – Ausland: Vorkasse (EC-Scheck) 19,95

Alle Artikel so lange Vorrat reicht – Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten
Alle Softwaretitel sind PC CD-ROM's

Tel. 0941-400194 24h-FAX 0941-4613340
Sudetendeutsche Str. 20 · 93057 Regensburg

WOZU SONST HABT IHR EIN CD-ROM?

Datenbank mit ALLEN bisher veröffentlichten Tips, Cheats, Karten und Komplettlösungen!

Multimedia-Game von, mit und über die Redaktion: eine gnadenlose Gaudi zum Ablachen!

Tolle **Hintergrund-Infos**, **heiße Demos**, Multimedia-Shopping und und und!

Nur noch 29,– DM!

Interaktives **Video-Interview** mit Michael: 150 kluge Fragen – 150 dumme Antworten!

Joker Clip Art zur freien Verwendung für Eure Briefbögen, Grußkarten etc.!

Interaktiver **Ghost-Comic** mit Sound für Gags ohne Ende!

DIE JOKER-CD
DAS ULTIMATIVE KULT-EREIGNIS

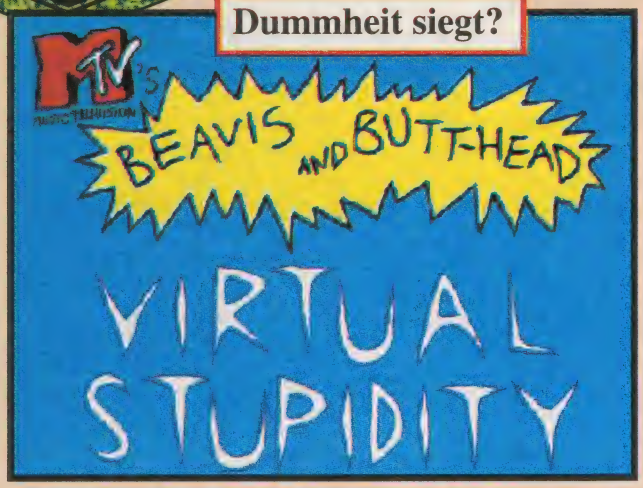
Für nur noch 29,– DM (zzgl. 6,50 DM Porto Inland/10,– DM Porto Ausland) bei:

JOKER VERLAG

„JOKER SHOP"· BRETONISCHER RING 2 · D-85630 GRASBRUNN

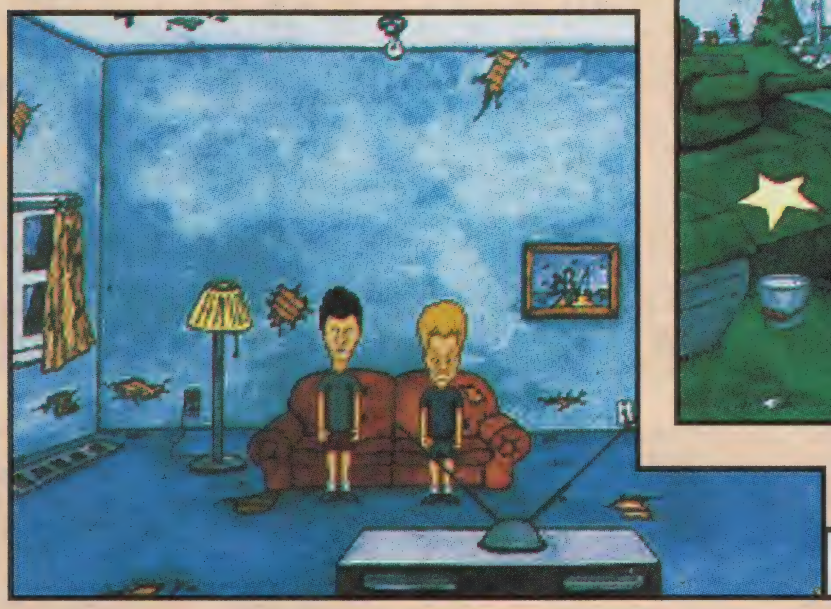
Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich.

Dummheit siegt?



Es war schon immer etwas lustiger, einen schlechten Geschmack zu haben! Entsprechend groß ist der Erfolg der beiden MTV-Rüpel, von denen es inzwischen Comics, Screensaver und jetzt eben auch ein chaotisches Adventure für „Windows 95" gibt.

Blödsinn rules!

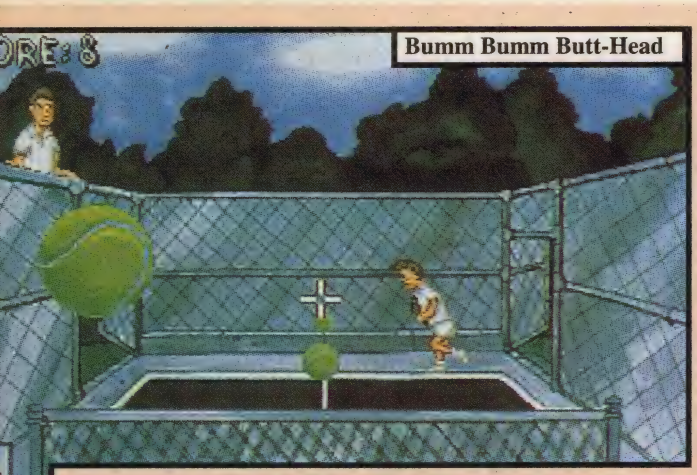


Reif für die Couch: Dumm & Dämlich

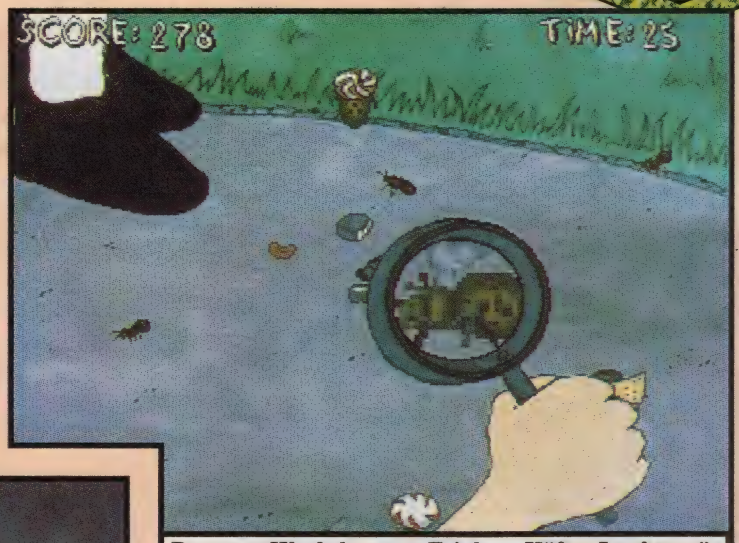
Bislang hatte die digitale Abteilung des Viacom-Konzerns meist eher mittelprächtige Abenteuerkost anzubieten, etwa den Cyberkrimi „Club Dead" oder das Grusical „Are You Afraid Of The Dark?". Nun schraubt man das Niveau noch weiter runter, was in diesem speziellen Fall aber ausnahmsweise rein positiv zu verstehen ist: Kenner der modernen „Max und Moritz"-Version aus der Feder von Mike Judge wissen, daß im begrenzten Wortschatz von Beavis und Butt-Head solche Ausdrücke wie Sinn und Verstand einfach nicht vorkommen – folglich wird hier jeder Form von (künstlicher) Intelligenz der Kampf angesagt!

Vordergründig bemüht sich das ständig dümmlich kichernde Duo dabei um die Aufnahme in Todds Straßengang, wozu unsere beiden Antihelden erst mal aus der verhaßten Highschool flüchten müssen. Anschließend machen sie diverse Locations ihres Heimatortes unsicher, wobei diese Örtlichkeiten zum Teil erst im fortschreitenden Handlungsverlauf auf der Übersichtskarte erscheinen. Die relativ weichen Rätselnüsse überraschen mit für die Comic-Heroen gänzlich untypischer Logik, während die irrwitzigen Dialoge erwartungsgemäß voller sexistischer Anspielungen sind. Damit der Spieler dabei immer wieder vor Lachen (und nicht wegen Bauchkrämpfen) in Tränen ausbricht, sollte er zwei Voraussetzungen mitbringen: gute bis sehr gute Englischkenntnisse und einen ähnlich kaputten Humor wie die Serienautoren, die auch dieses Game verfaßt haben. Die Texte der Hauptdarsteller werden übrigens wie im Fernsehen von Mike Judge höchstpersönlich gesprochen.

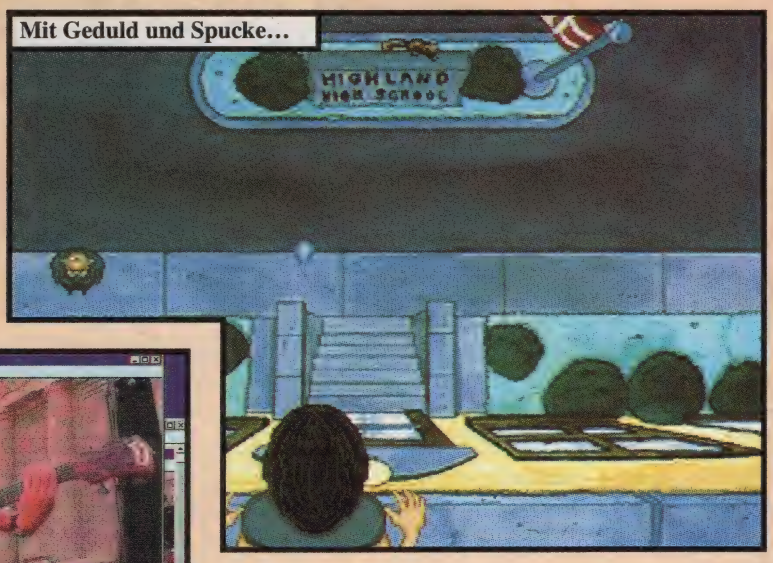
Dessen krankes Humorverständnis prägt auch die vier eingebauten Spielsequenzen mit jeweils eigener Highscoreliste, die sich unabhängig vom sonstigen Abenteuer anwählen lassen – sobald sie einmal erfolgreich absolviert wurden. Das Gameplay balanciert auch hier auf der hauchdünnen Grenze zwischen schlechtem Benehmen und purer Bösartigkeit: Zunächst spuckt man vom Dach des Schulhauses munter auf alles, was sich unten bewegt; vorbeifahrende Autos werden ebensowenig verschont wie Radler, Eichhörnchen oder Papierflieger. Aber erst, nachdem die Glatze des vor dem Eingang wachenden Direktors mit einem besonders fetten, eklig-grünen Batzen zugekleistert wurde (den es als Extrawaffe nach dem zehnmaligen Treffen eines Ziels gibt), winkt der Weg in die Freiheit. In der zweiten Sequenz verteidigt man mit einem Brennglas und angewandter Physik die herumliegenden Süßigkeiten gegen hungrige Insekten, was politisch korrekten Tierschützern kaum „wärmstens" empfohlen werden kann. Drittens kommen auf dem Tennisplatz schließlich die Ballerfreaks auf ihre Kosten, wenn es darum geht, in einer Art 3D-Schießstand die Racketschwinger „anzufeuern". Last not least können Hobbymusikanten selbst Songs aus allerlei anständigen und unanständigen Geräuschen komponieren;



Bumm Bumm Butt-Head



Der neue Workshop von Feinkost-Käfer: Insektenrösten für Fortgeschrittene



Mit Geduld und Spucke...

Entspannung bei Videoclips

Die Hit-Fabrik

eine Speicheroption erhält diese Machwerke dann für die Nachwelt.

Im Regelfall sind die beiden Witzfiguren jedoch vor allem mit sich selbst und den rund 50 anderen Charakteren beschäftigt, die sie mit Hilfe einer stetig wachsenden Zahl von (Gesprächsthemen-) Icons ausquetschen. Der Smalltalk wird, genau wie die übrigen Aktionen, über ein einblendbares Mausmenü im Stil von „Vollgas" aktiviert. Das Gehen, Sprechen, Betrachten, Nehmen, Benutzen und der Blick ins Hosentaschen-Inventory funktioniert mit den vorrätigen Tastatur-Shortcuts aber ebenso flott und bequem. Im Gegensatz zu den Protagonisten verhält sich der Mauszeiger übrigens recht clever und zeigt z.B. durch rotes Umranden von Gegenständen an, daß ihr sinnvoller Einsatz an dieser Stelle möglich ist. In puncto Handhabung bleiben also kaum Wünsche offen, zumal es zusätzlich eine praktische Online-Hilfe gibt und der Spielstand jederzeit gesichert werden darf.

Aber auch die Präsentation kann sich sehen bzw. hören lassen. Okay, die Animationen ruckeln selbst auf einem Pentium noch ein bißchen, aber im Fall eines solchen Falles darf man den Screenausschnitt ja auch verkleinern. Und vor allem vermittelt die Comicgrafik dem Spieler wirklich das Gefühl, selbst in der TV-Show mitzuwirken! Zu diesem Ambiente tragen nicht zuletzt auch ein paar Original-Videoclips einschließlich der dazugehörigen, bissigen Kommentare von der legendären Couch bei. Die Sprachausgabe ist sogar vom Feinsten, dazu gibt's stimmige Sound-FX und abwechslungsreiche, coole Musiktracks.

Fazit: Man muß sicher ein Fan der beiden TV-Chaoten sein, um auch am Monitor Gefallen an ihren Späßen zu finden. Aber offensichtlich gibt es ja ausreichend Freunde von gepflegtem Brachialhumor im Lande, und die werden hier mit einem handwerklich verdächtig solide gemachten Silberling sehr ordentlich bedient. (st)

Beavis and Butt-Head
(Viacom New Media)

Total abgedrehtes Adventure für die Fans der beiden Videoten.

GRAFIK	*61%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*78%*
MOTIVATION	*72%*

74%

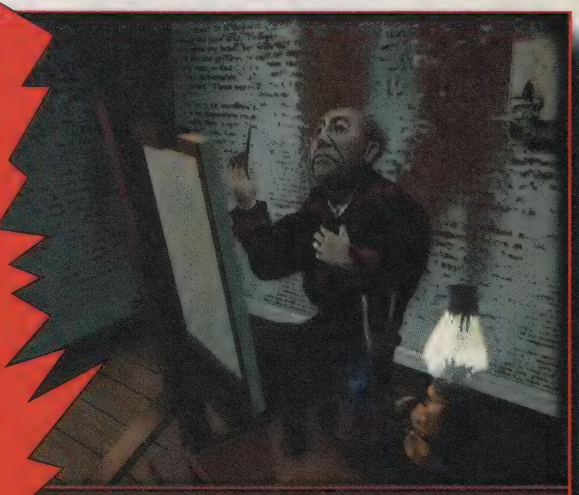
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: für Fans
Preis: ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Alle zu „Win 95" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett englisch

THE DARK EYE

Das Grauen lauert überall

Die Namensähnlichkeit mit „Dark Seed" kann kein reiner Zufall sein: Auch bei diesem schaurig schönen „Windows"-Adventure der Newcomer von Inscape wird die Grenze zum Wahnsinn permanent überschritten!



Der Hausherr

Mehrere Erzählebenen kennt man von vielen Abenteuern, doch bei Dark Eye schlittert der Held praktisch von einem Alptraum in den nächsten – mit kurzen Zwischenstopps in der Realität. Dabei fängt alles ganz harmlos an: Beim Besuch der gerenderten SVGA-Hütte des Onkels wird man vom Butler begrüßt, der seine Digi-Existenz wie alle anderen Figuren des Spiels einem aufwendigen Stop-Motion-Verfahren verdankt. Durch ihre wächserne Gesichtsfarbe wirken die Charaktere zwar nicht sonderlich lebendig, doch paßt die vornehme Blässe zum morbiden Charme des Anwesens, dessen unwirtliche Räume man nun mit einer wortwörtlich „handlichen" Maussteuerung erkundet…

Sehenswert sind hier aber vor allem die ständigen Anfälle des Helden. Denn jedesmal, wenn er sich in einem Gegenstand spiegelt (z.B. einer Messerklinge), wird er von teils melancholischen, teils bösartigen Erinnerungen oder Visionen übermannt. Manche dieser verstörenden Szenen erlebt der Spieler wie ein Zuschauer in einem Horrorfilm, oft muß man aber auch selbst aktiv werden und z.B. einen Widersacher bei lebendigem Leib einmauern. Derlei kann ja nur der Phantasie eines Edgar Allan Poe entsprungen sein, auf dessen Geschichten dieser digitale Fieberwahn denn auch basiert. Mit dem Kultur-Revoluzzer William S. Burroughs („The Naked Lunch") wurde zudem ein seelenverwandter Autor als Erzähler für die Traumpassagen verpflichtet. Allein sein monotoner Vortrag erzeugt schon eine so beklemmende Stimmung, daß man gern auf die deutsche Synchronisation verzichtet – Untertitel oder ein paar sonstige Screentexte hätten indessen kaum gestört. Auch die sonst so beliebten Multiple-choice-Gespräche vermißt man hier, lediglich eine Übersichtskarte für den Wechsel zwischen einzelnen Alpträumen und der Realität ist als Zugeständnis an die Genre-Gepflogenheiten vorhanden. Dazu gibt's getragene Orchestermusik, hellwache FX und düstere, etwas langsam umschaltende Grafiken.

Dieses Abenteuer ist also denkbar ungeeignet für den Durchschnittsgeschmack, doch um so interessanter für Spieler mit guten Kenntnissen der englischen Sprache und Schauerliteratur – sie allein werden wohl den diabolischen Glanz im dunklen Auge wahrhaft zu schätzen wissen! (mz)

Auf Nimmerwiedersehen…

The Dark Eye
(Warner Interactive)

Abenteuerliche Fieberträume nach Motiven von Edgar Allan Poe.

GRAFIK	*74%*
SOUND	*82%*
STEUERUNG	*79%*
MOTIVATION	*76%*

78%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 95.– DM

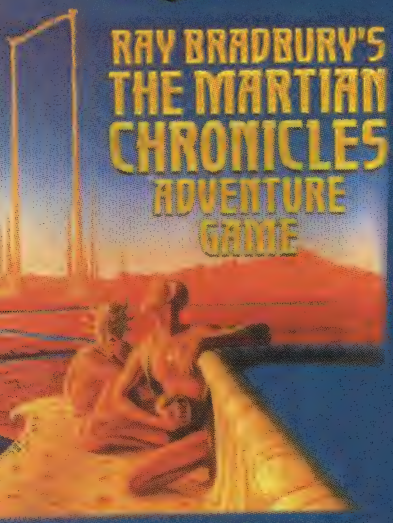
DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 2 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Nur die Anleitung ist deutsch

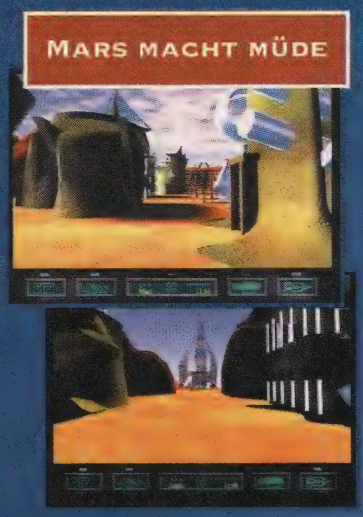
AM 23. FEBRUAR KOMMT DER NEUE MULTIMEDIA JOKER MIT VERBESSERTEM KONZEPT!

JETZT NOCH MEHR HINTERGRUND-INFOS, INTERVIEWS U.S.W.

AB SOFORT MIT ÜBER 50% MEHR VIDEOS

WAHLWEISE MIT SPEKTAKULÄRER BEGLEIT-CD





Ray Bradburys 1950 erschienener SF-Klassiker „Die Mars Chroniken" erfreut sich nicht umsonst zeitloser Beliebtheit – und nicht umsonst dürfte diese abenteuerlich öde Digi-Version bald in Vergessenheit geraten…

Bei dem „Windows"-Adventure von Byron Preiss/Brooklyn Multimedia soll man auf dem Mars nach den Überbleibseln einer untergegangenen Kultur fahnden. Dazu bewegt sich ein Raumfahrer bzw. der Spieler auf Maus- oder Tastaturbefehl hin schrittweise durch die 3D-Gassen einer bizarren, halbverfallenen Stadt, löst gelegentlich kleinere Knobeleien (verriegelte Türen aufhebeln usw.) und lauscht ergriffen dem bei nahezu jedem entdeckten Fundstück anstehenden Automatik-Gequassel.
Obwohl der rote Planet dabei mit Animationen eher geizt, können sich die auch akustisch stimmig untermalten Lokalitäten durchaus sehen lassen. Die Steuerung funktioniert ein bißchen träge, aber auch damit könnte man leben. Bloß wird hier zwar eine Menge erzählt, aber es passiert praktisch nie etwas – und das macht die interplanetare Archäologie auf Dauer halt sterbenslangweilig!
Viel unterhaltsamer als das Spiel selbst ist das ebenfalls auf der CD enthaltene Digi-film-Interview mit Ray Bradbury – aber wer will für ein informatives Gespräch allein schon knapp 100 Mark berappen?! (md)

The Martian Chronicles
(Byron Preiss/ Brooklyn Multimedia)

Schmales „Windows"-Adventure nach einer epischen Literaturvorlage.

GRAFIK	*67%*
SOUND	*70%*
STEUERUNG	*64%*
MOTIVATION	*33%*

39%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 SX
SPEICHER:	8 MB RAM
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett englisch

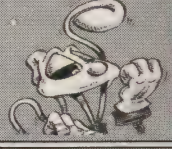
Die von Isaac Asimov begründete Literaturvorlage steht für gediegene SF-Unterhaltung unter Beherzigung seiner drei Gesetze der Robotik. Dieses „Windows"-Abenteuer dagegen schert sich um die Gesetze des Genres herzlich wenig…

In der Roboterstadt von Dr. Avery wurde dessen Kollege Dr. Poole ermordet: Damit zählt die menschliche Einwohnerschaft der Stahl-Kapitole noch ganze zwei. Und der vom Spieler betreute Held ist zumindest offiziell der einzige Tatverdächtige!
Diese klassische Detektivgeschichte gilt es zu lösen, wobei unserem Schnüffler in eigener Sache immerhin der Roboter Alpha hilfreich zur Seite steht. Er darf sich bloß nicht von den Jäger-Robbis oder dem „KO-Regen" erwischen lassen, sonst wird er sofort wieder unter Hausarrest gestellt – und flüchten kann man höchstens sechsmal. Das war's im Prinzip auch schon, wenn man von den üblichen Multiple-choice-Gesprächen und ein paar später anwendbaren Sammelobjekten absieht. Alles übrige beweist nur, wie man mit eintönigen Grafiken in 256 Farben, endlosen Mausklicks, dümmlichen Farbrätseln und einem überhaupt läppischen Spieldesign eine an sich schöne Ausgangsidee verschenken kann.
Einzig und allein die stimmungsvolle Soundkulisse blieb vom Test angenehm in Erinnerung, wodurch das Fazit mit ebenso vielen Worten auskommt, wie Menschen in Robot City leben: Hände weg! (mash)

Robot City
(Byron Preiss/Brooklyn Multimedia)

Ein abenteuerlicher SF-Langweiler zur gleichnamigen Romanserie.

GRAFIK	*62%*
SOUND	*76%*
STEUERUNG	*55%*
MOTIVATION	*39%*



44%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 SX/25
SPEICHER:	8 MB RAM, 2 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett englisch

Karen in Not

Nein, Indy, das ist nicht der Tempel des Todes!

Anno 1985 verarbeitete Michael Crichton seinen 1979 veröffentlichten Roman „Congo" bereits selbst zu dem Adventure „Amazon". Im letzten Jahr erschien dann der Film, auf den sich dieses Viacom-Abenteuer bezieht.

Die Gemeinsamkeiten beschränken sich allerdings auf die Hintergrundstory um die Forscherin Karen Ross und das sprechende Gorillaweibchen Amy, die zusammen in Afrika nach Diamanten suchen. Aber während im Kino alles gut ausging, tauchen hier schon beim Spielstart die ersten Probleme auf. Daher wird man nun von Karens Chef Travis angeheuert, um im Kongobecken nach dem Rechten zu sehen. Kaum dort angekommen, fällt der einheimische Führer einem Anschlag zum Opfer – während gleichzeitig aus der Ruinenstadt Zinj ein Notruf von Karen eintrifft…

Bewaffnet mit Messer, Schlauchboot, Digi-Kamera und Laptop, klickt sich der Spieler nun auf Livingstons Spuren per Maus durch den Dschungel. Dabei sackt er alles ein, was nicht niet- oder nagelfest ist, und löst kleinere Rätsel à la „Benutze Objekt A an Ort X". Der mitgeschleppte Mobilcomputer erweist sich als nützlich, wenn man z.B. Karten erstellen, Nachrichten empfangen oder Fotos einscannen und analysieren will. Das alles läßt sich prima steuern, klingt gut und kommt dank der gerenderten Bewegungssequenzen und der ordentlichen Videoszenen auch optisch hübsch rüber. Schade nur, daß in den Filmschnipseln nicht die Originalschauspieler auftreten, wo Spiel und Kinostreifen doch aus demselben Stall kommen.

Nicht ganz so schön sieht das Gameplay aus, denn Sinn und Zweck der Fundstücke ist hier meist bloß durch Raten oder stures Ausprobieren herauszufinden. Auch bei den Rätseln hilft die Logik nicht immer weiter: Daß etwa nur eine auf einem bestimmten Stein plazierte Tasse den Weg zu einem unterirdischen Gewölbe freigibt, ist schon an ziemlich vielen Gorillahaaren herbeigezogen! Zudem wirken Amys Spracheinlagen (genau wie im Film) eher lächerlich; Crichtons Roman hatte sich seinerzeit wesentlich eleganter mit Zeichensprache aus der Affäre gezogen. Und last not least führt das Fehlen jeglicher Hinweise dazu, daß man oft stundenlang ohne rechtes Ziel durch den Urwald irrt.

Amy hilft

Kurzum, diese Digi-Expedition wurde erstklassig ausgestattet, aber nur mäßig geplant – was im Verkaufsdschungel leicht tödlich enden kann! (mic)

Congo The Movie
(Viacom NewMedia)

Multimediales Urwaldabenteuer unter „Windows", das die Klasse der Film- bzw. Romanvorlage nicht erreicht.

GRAFIK	*80%*
SOUND	*77%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*62%*

66%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX
SPEICHER:	8 MB RAM
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Planung

Welcome to the Future

Faul, aber vergnügungssüchtig? Dann solltet Ihr Euch in dieses opulent gestaltete „Windows"-Adventure von Blue Sky Entertainment stürzen: Hier gibt es zwar kaum etwas zu tun, aber um so mehr zu sehen!

Selbst das Lesen einer Hintergrundstory bleibt dem Spieler erspart, denn es geht einfach bloß darum, per Maus schrittweise wunderhübsche 3D-Szenarien (z.B. eine andalusische Hügellandschaft voller Skulpturen im Stil Salvador Dalis oder eine unterirdische Futuro-Stadt, deren Erbauer anscheinend ein Fan von Fritz Langs Klassiker „Metropolis" war) zu erkunden.

Ein herrliches Fleckchen Digi-Erde!

Unterwegs werden tolle Kamerafahrten durch Tunnels, Wolkenbänke und bizarre Straßenzüge geboten, jedoch kein Automapping. Wer dabei auch sein Scherflein zum Gesamtkunstwerk beisteuern will, kann ja nach den Schlüsseln für die vielen versperrten Tore suchen – einfacher ist es natürlich, sich im Optionsmenü gleich mit sämtlichen Türöffnern auszurüsten…

An der Rendergrafik, den herrlichen Animationen, der esoterischen Klangkulisse und der englischen Sprachausgabe gibt's wenig auszusetzen, bloß nach dem Gameplay darf man nicht fragen. Wer es doch tut: So was gibt's auf der reichlich planlosen Wanderschaft für Architekten und Landschaftsmaler praktisch nicht. Abenteurer der alten Schule werden diese Zukunft somit kaum willkommen heißen, oder? (md)

Welcome to the Future
(Blue Sky Entertainment)

Traumhaft schöner Abenteuerurlaub für (Denk-) Faule.

GRAFIK	80%
SOUND	72%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	62%

69%

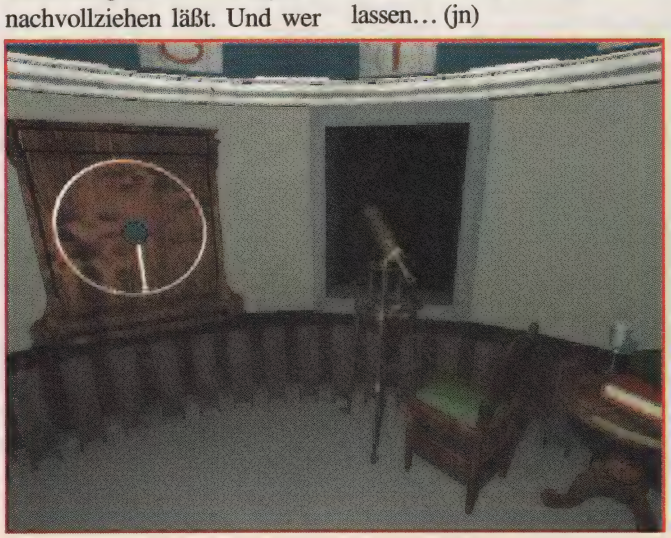
USK-Freigabe:	o. Altersbesch.
Schwierigkeit:	für Fortgesch.
Preis:	ca. 129,– DM
DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX
SPEICHER:	8 MB RAM, 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Spiel englisch, Handbuch deutsch

Evocation

Navigo kennt man bislang vorwiegend als Anbieter von teils gar nicht übler Edutainment-Soft wie etwa der Multimedia-Version von Stephen Hawkings „Eine kurze Geschichte der Zeit". Doch das soll sich nun ändern.

Mit dem mittelprächtigen Ballerdungeon „Skaphander" haben wir die Company ja bereits von ihrer verspielten Seite kennengelernt, jetzt wird's abenteuerlich, aber deshalb nicht besser: Evocation ist ein in schicker Rendergrafik und mit vielen Geräuschen nebst Sprachausgabe präsentierter Klon des Kultspiels „Myst", erreicht jedoch nicht annähernd dessen Klasse. Denn wenn sich hier ein Zauberlehrling durch diverse Rätsel arbeitet, um östliche wie westliche Weisheiten zu erlernen und am Ende seinen Meister im Duell zu besiegen, will einfach keine Atmosphäre aufkommen – von Spannung ganz zu schweigen. Das liegt zum einen an der unausgegorenen Steuerung über drei verschiedene Mausklicks (kurz, lang und doppelt), zum anderen an den Puzzles, deren Lösungsweg sich häufig kaum noch logisch nachvollziehen läßt. Und wer will schon andauernd nur planlos herumprobieren, um schließlich doch in einem nebulös formulierten Hintbook nachschauen zu müssen?

Freilich, einen kompletten Flop hat Navigo hier trotz allem nicht gelandet – aber wer anderen auf die Finger schaut, muß sich halt auch an deren Maßstäben messen lassen… (jn)



Sonne, Mond und Sterne

Evocation
(Navigo)

MYSTeriöses Knobelabenteuer für „Windows" bzw. „Win 95".

GRAFIK	78%
SOUND	70%
STEUERUNG	49%
MOTIVATION	42%

50%

USK-Freigabe:	o. Altersbesch.
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,– DM
DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab jedem 486er, es sollte jedoch schon ein DX/2 sein
SPEICHER:	8 MB RAM, 15 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

Dime City

DIE GANGSTERSIMULATION

NUTZE
DAS BÖSE
IN DIR
UND SEI GUT!

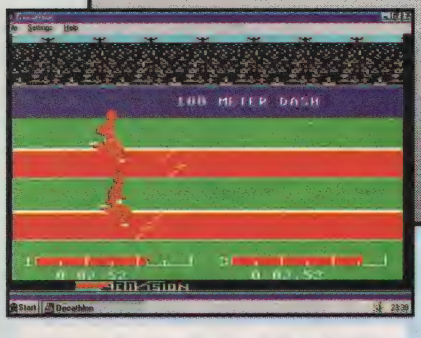
STARBYTE

Starbyte Software Vertriebs- und Marketing GmbH • Alleestraße 24 • 44793 Bochum • Tel. 02 34- 68 04 94 • BBS 02 34- 68 57 55

Commodore 64: 15 pack

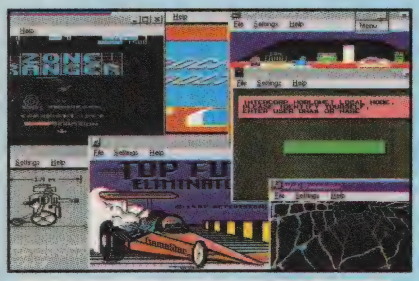
Oldies but Goldies?

Opa, wirf die Krücke weg: Activision dreht die Uhr um gut zehn Jahre zurück und läßt 15 Spiele aus seligen 64er-Tagen unter „Win 95" wieder auferstehen – aus der Digi-Steinzeit frisch auf den Tisch!



Der Stick rüttelt, der Rekord fällt: Decathlon

Jump & Run anno 1985: Toy Bizarre



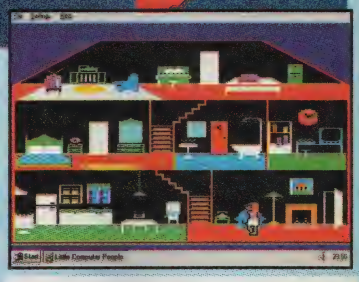
Der 64er in Multitasking-Action

Ein Bleifuß-Ahne: Cross-Country Race

Nach ähnlichen Ausgrabungen auf dem Konsolen-Terrain der zweiten Generation, die in zwei Ausgaben des „Atari 2600 Action Pack" mündeten, wenden sich die aktiven Engländer nun dem populärsten Heimcomputer der 80er Jahre zu. Doch selbst Nostalgiker sollten sich da nicht zu früh freuen, denn leider wird die einst wegweisende 8-Bit-Hardware des C64 auf dem PC nicht ganz originalgetreu simuliert: Spiele mit (nach damaligen Maßstäben) relativ komplexer, weil z.B. scrollender Grafik laufen sogar auf einem P120 nicht mit dem ursprünglichen Tempo ab! Und auch die Klangwelten aus vergangenen Tagen lassen sich wegen der mangelhaften Emulation des SID-Soundchips oft nur erahnen.

Immerhin stellt das Angebot alle Geschmäcker zufrieden: Aktionisten feuern bei **Zone Ranger** auf Asteroiden, schicken den **Beamrider** in die Schießbude oder erleben in der **Web Dimension** eine abgedrehte Ballerei auf einem 3D-Gitter. Pazifisten düsen dagegen bei **Master of the Lamps** per Flugteppich durch 3D-Tunnel, hüpfen mit einer Aufziehpuppe durch die Spielzeugwelt von **Toy Bizarre**, säubern in **Park Patrol** scrollende Grünflächen oder fixieren bei **Rock n'Bolt** bewegte Plattformen. Als Beispiele für frühzeitliche Puzzeleien sind **Zenji** und **Alcazar** an Bord, während sich Sportler bei den zehn Disziplinen von **Decathlon** austoben dürfen. Eilige können sich schließlich am Great American **Cross-Country Road Race** beteiligen oder mit den Dragstern des **Top Fuel Eliminator** losheizen. Immer noch originell ist die klassische **Hacker**-Simulation, genau wie der interaktive Roman **Portal** und die witzige Mein-Rechner-lebt-Sim **Little Computer People**.

Klar, die Präsentation ist allüberall völlig veraltet, aus der Moderne stammen lediglich das CD-Manual mit Background-Infos zu jedem Game und die Speichermöglichkeit für den Emulations-Zustand inklusive Spielstand. Also, entweder Ihr mögt derlei Historicals generell, oder Ihr macht einen ganz großen Bogen um diesen Sampler! (rl)



Leben im Computer: Little Computer People

Ein interaktiver Romanklassiker: Portal

Commodore 64: 15 Pack
(Activision)

64er-Revival unter „Win 95": 15 Spiele aus dem 8-Bit-Zeitalter.

GRAFIK	*7% - 32%*
SOUND	*11% - 36%*
STEUERUNG	*56% - 76%*
MOTIVATION	*17% - 46%*

43%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 49,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem DX/2, besser ein Pentium
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM und 2 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Stick, Pad
AUSGABE:	Komplett englisch

RED GHOST

Der Krieg ist die Hölle!

Bei Empire wollte man es besonders schlau machen und hat eins der derzeit so beliebten Echtzeitstrategicals mit einem Simulationsteil versehen: Das Ergebnis ist so gespenstisch schlecht, daß der Spieler bald rot sieht!

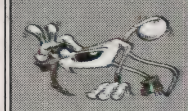
Der Held bekämpft in Diensten der Eliteeinheit STAG die Terrorgruppe Redghost. Zur Strafe findet er sich nach dem kurzen Textbriefing vor der ersten Mission auf einer unglaublich kargen Landkarte wieder…

Jetzt muß man im ständigen Kleinkrieg mit dem Handling seine Einsatzteams zusammenstellen, plazieren und mit Aufträgen zum Vorrücken, Einnehmen bzw. Zerstören bestimmter Gebäude etc. versehen. Was dann am Screen abläuft, ist Unübersichtlichkeit pur – obwohl keine einzige Animation den strategischen Denkprozeß stört. Mehr Bewegung kommt erst in die Sache, wenn man sich in einen Panzer oder Hubschrauber schwingt, um in Voxellandschaften auf Ballerjagd zu gehen. Doch das einzige, was der Tester hier halbwegs durchgehen lassen kann, ist das Render-Intro und der gerade noch anhörbare Sound. Im übrigen muß man nämlich vornehmlich mit einer detailarmen VGA-Karte leben; dazu gibt's einen verfrühten Aprilscherz, der sich Steuerung schimpft. Das bißchen Balleraction vermag das Ruder nicht mehr rumzureißen, Redghost ist ein wahrer Software-Terrorist: Wer sein Geld an diesen Quälgeist verschwendet, begeht einen schweren taktischen Fehler! (mic)

Redghost
(Empire)

Verkorkster Mix aus Echtzeitstrategie und Simulation.

GRAFIK	55%
SOUND	58%
STEUERUNG	29%
MOTIVATION	32%



33%

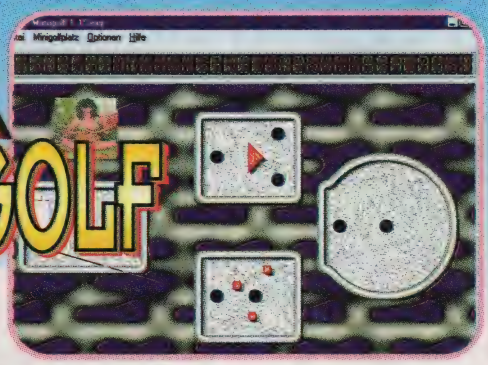
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgesch.
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486er
SPEICHER:	8 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Tastatur, Maus,Joystick
AUSGABE:	Komplett englisch

Sieger-Posen

TZ SEXY MINIGOLF

Wo soll der Ball denn nun rein?



Aus der TZ-Serie kennt man Strip-Progis zu Poker oder Blackjack, jetzt ist erstmals Sex unter freiem Digi-Himmel angesagt: Bei diesem politisch hoffnungslos inkorrekten Game wird unter „Windows" um nackte Tatsachen gegolft.

Zum Aufwärmen kann man sich bereits vorab 50 Pin-ups zu Gemüte führen und erhält so einen Vorgeschmack darauf, was die Spieler hier nach dem Einlochen zu sehen bekommen: Auf allen 18 Bahnen des Kurses wartet ein freizügig fotografiertes Mädel auf voyeuristisch motivierte Heimsportler; je nach benötigter Schlagzahl fällt die Pose der hüllenlosen Schönheit etwas (auf-) reizender aus.

Akustisch werden eine belanglose Begleitmusik, die üblichen Effekte sowie aufmunternder Beifall geboten, falls mal ein „Hole in One" gelingt. Nach sechs erfolglosen Versuchen herrscht allerdings tote Hose, und der Rechner bricht in höhnisches Gelächter aus. Ein Hohn auch, daß der Grafiker wohl genauso viele 3D-Kurven in dem Game unterbringen wollte wie der Fotograf. Die meisten Bahnen spielen sich daher nämlich recht merkwürdig und strotzen nur so vor optisch kaum unterscheidbaren Hügeln und Mulden. Außerdem wandern die Bälle oft über Lochränder, ohne hineinzufallen oder auch nur abgelenkt zu werden.

Unter dem Strich also ein in jeder Beziehung billiges Spektakel, über das sich aber immerhin bis zu vier sportive Spanner gleichzeitig ärgern dürfen. (mz)

TZ Sexy Minigolf
(CDV Software)

Ödes „Windows"-Minigolf mit aufregenden Anreizen.

GRAFIK	48%
SOUND	36%
STEUERUNG	55%
MOTIVATION	44%

46%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Anfänger
Preis:	ca. 29,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386er
SPEICHER:	4 MB RAM, Highscores auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu Windows kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

Der Amiga lebt!

ÜBERZEUGT EUCH JETZT WIEDER NEU AM KIOSK

ODER

DAS SONDERANGEBOT FÜR SAMMLER

JETZT AUCH FÜR JAHRGANG '94

+

=

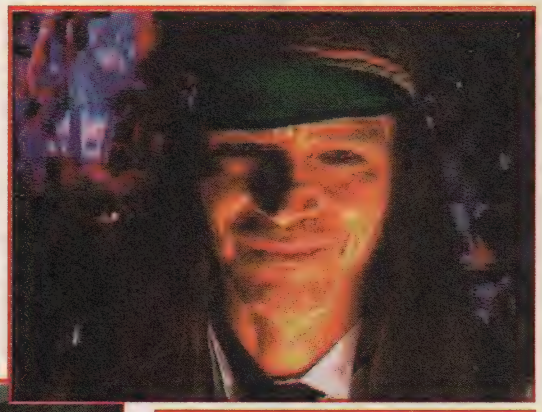
DER KOMPLETTE PC JOKER JAHRGANG 93 ODER 94 PLUS SAMMELORDNER ZUM SUPER-SONDERPREIS VON NUR 50,-DM!

Bestelladresse: Joker Verlag · „JOKER SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

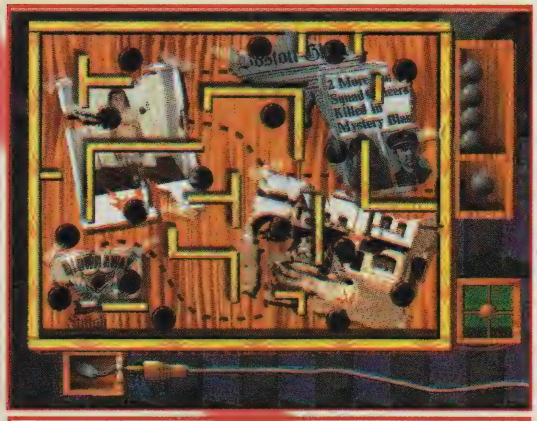
(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

BLOWN AWAY

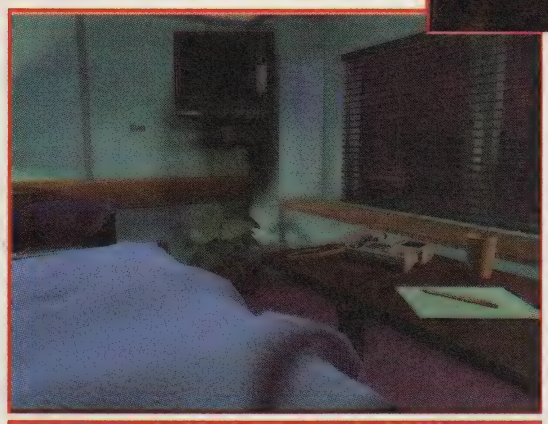
Der auf dem Actionfilm „Explosiv" basierende Genremix von MGM Interactive erinnert stark an Virgins „11th Hour": Unter „Windows" warten auch hier bombastische Präsentation und eher mäßige Knobelaufgaben.



Der verrückte Justus



Knobeln aus der Gruft



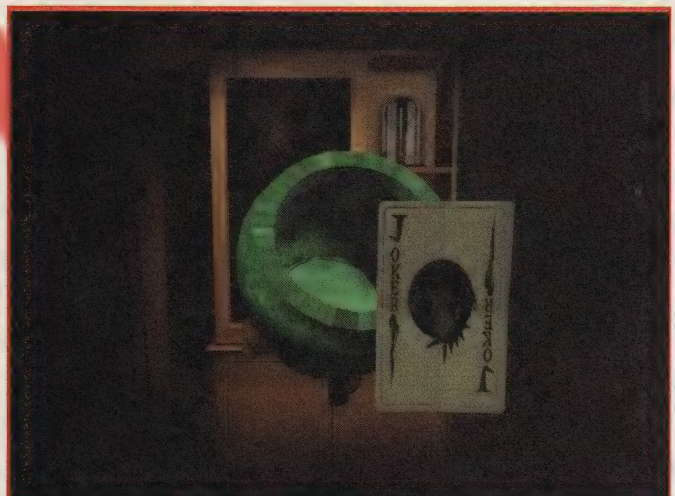
Schöne Bilder allein genügen nicht...

Die filmreife Rahmenhandlung ist in Boston angesiedelt, wo der Ex-Terrorist Jimmy Dove viel Ärger mit seinem ehemaligen Kumpel Justus hat. Der hat nämlich vier seiner Verwandten entführt – und die will er auch umbringen, falls es Jimmy nicht gelingt, innerhalb des Zeitlimits rund zwei Dutzend Denksportaufgaben in verschiedenen Gebäuden zu lösen.

Per Maus erkundet man daher die bildweise umschaltenden SVGA-Örtlichkeiten, wobei Klicks auf Fotografien, Spieluhren oder sonstige Gegenstände kleine Animationen oder formatfüllende Videosequenzen mit insgesamt 15 Schauspielern (allerdings nicht die Originaldarsteller des Movies) auf den Screen bringen. Wer verschlossene Türen öffnen oder an wichtige Infos kommen will, muß dafür aber erst eine der zahlreichen Puzzle-Einlagen bewältigen, was sich trotz der eingebauten Trainingsoption oft als gar nicht so einfach erweist. So soll man etwa an einem Einarmigen Banditen bestimmte Wörter bilden, Kartensätze im Stil von „Solitaire" sortieren, Tonfolgen in „Senso"-Manier nachspielen oder eine Kugel durch ein Labyrinth lotsen. Als abenteuerliche Erschwerung kommen ein paar versteckte Gemeinheiten hinzu, z.B. verbirgt sich hinter manch harmlos aussehender Blumenvase eine tödliche Bombe, die man besser nicht mit der Maus befingert.

Technisch herrscht bei der Mixtur aus Adventure- und Knobelelementen eitel Sonnenschein: Die etwas grieseligen, aber ruckelfreien Videoschnipsel gefallen vor allem durch die ordentlichen schauspielerischen Leistungen, aber auch die fotorealistischen Renderräume machen einiges her. An Sprachausgabe und abwechslungsreicher Begleitmusik besteht kein Mangel, und die problemlose Steuerung geht ebenfalls in Ordnung. Dafür lassen die Rätseleinlagen in Sachen Originalität zwar arg zu wünschen übrig, sind andererseits aber nicht ganz so abgehoben wie bei Virgins Konkurrenzprodukt.

Und weil uns Blown Away dieser Tage auch komplett deutsch wegblasen will, ist es unter dem Strich doch das etwas bessere „The 11th Hour" – was immer dieses Prädikat in der Praxis auch bedeuten mag... (md)



Was wäre ein Kartenspiel ohne Joker ?

Blown Away
(MGM Interactive)

Abenteuerliche „Windows"- Knobelei nach einer Filmvorlage: „The 11th Hour" läßt grüßen.

GRAFIK	*79%*
SOUND	*82%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*55%*

62%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 109.– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX
SPEICHER:	8 MB RAM, 5 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung

KOSTENLOS FÜR NEUABONNENTEN!

DER DRUIDENZIRKEL

Im Abo gibt's den PC JOKER schneller und preiswerter – und wer jemanden kennt, der diese Vorteile mitsamt der schicken Begleit-CD nützen will, erhält dafür die Vollversion von Attics brandneuem Rollenspiel-Abenteuer „Der Druidenzirkel" von uns als Geschenk!

DAS ABO

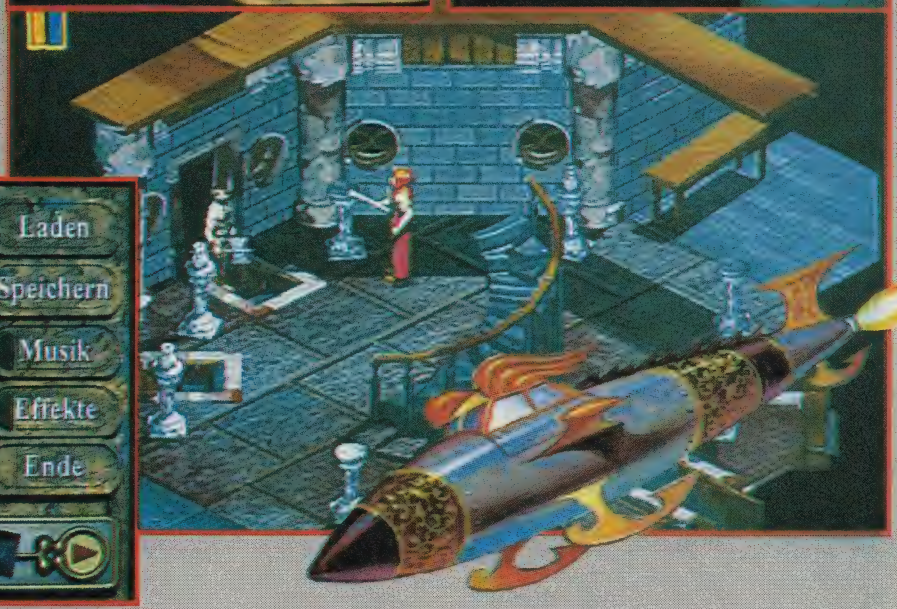
Als Abonnent bekommt man alle 10 Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, also für nur 63,– DM (bei Lieferung ins Ausland: 75,– DM). Der Versand erfolgt eine Woche vor Auslieferung an den Kiosk, wobei das Porto selbstverständlich auf unsere Kosten geht und die Magazine fortan in wettersicherer, aber dennoch umweltschonender Klarsichtverpackung vom Briefträger geliefert werden. Das gilt natürlich auch für den PC JOKER TOTAL, wobei hier die Ersparnis sogar noch größer ist: Mit der rrrandvollen Scheibe voller Demos, Patches, Tools, Shareware und noch mehr kostet das Heft im Abo für ein Jahr nur runde 130,– DM (Ausland: 145,– DM) gegenüber den hierzulande kiosküblichen 148 Mark! Vor Ablauf werdet Ihr rechtzeitig von uns informiert, so daß eine termingerechte Kündigung kein Problem darstellt – andernfalls verlängert sich das Abonnement zu Eurer Bequemlichkeit automatisch. Zudem gibt es bei jeder Verlängerung eine attraktive Treue-Prämie!

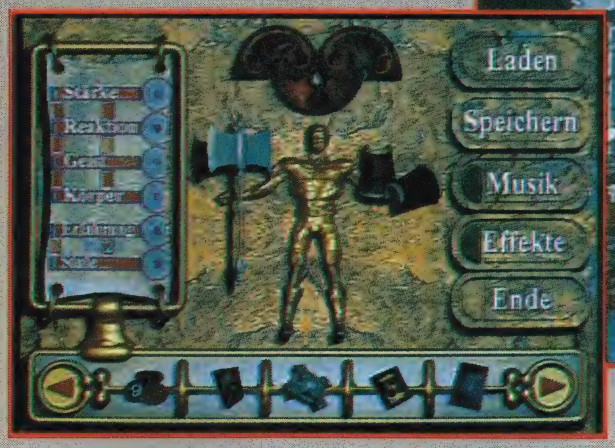
DIE PRÄMIE

Wer uns einen neuen Abonnenten für den PC JOKER TOTAL benennt, unabhängig davon, ob er selbst bereits ein Abo hat oder nicht, erhält von uns gratis und geschenkt die volle Verkaufsversion (auf PC CD-ROM mit separater Anleitung und Begleitmaterial in der Originalverpackung) von Attics brandneuem Rollenspiel-Abenteuer „DER DRUIDENZIRKEL"! Für ein neues Abo des PC JOKER ohne Begleit-CD bekommt man die Vollversion von „DER DRUIDENZIRKEL" gegen einen Aufpreis von nur 20,– DM!

DER DRUIDENZIRKEL

Bei Attic („Das Schwarze Auge I & II") schickt man den Spieler hier in einer starken Mixtur aus Rollenspiel und Adventure auf die Suche nach dem verschollenen Mitglied eines alten Druidenordens. Sie führt den mit magischen Fähigkeiten sowie vier ausbaufähigen Charaktereigenschaften ausgestatteten Protagonisten per komfortabler Maussteuerung durch wunderhübsch gerenderte Gegenden in isometrischer 3D-Grafik. Dabei gilt es, zahlreiche Gegenstände zu finden, spannende Kämpfe auszutragen und im Multiple-choice-Verfahren allerlei Gespräche zu führen. Laßt Euch von der phantastischen Atmosphäre, den sehenswerten Animationen, der Sprachausgabe und Begleitmusik sowie vor allem von der packenden Story dieses aufwendigen Spiels verzaubern!





GESCHENKEMPFÄNGER UND ABONNENT DÜRFEN ZWAR NICHT EIN UND DIESELBE PERSON SEIN, DOCH KÖNNEN AUCH NICHT-ABONNENTEN (FREUNDE, VERWANDTE ETC.) NEUE LESER WERBEN!!!

PC JOKER ABO-COUPON

Als Dank für meine Empfehlung senden Sie mir bitte **Der Druidenzirkel** (Geschenkempfänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. (Bei einem Abo für DM 63,– erhalte ich die Prämie gegen Aufpreis von DM 20,–. Prämie und Rechnung erhalte ich nach Eingang der Abogebühr.) Die Auslieferung erfolgt sofort, wenn das Abonnement bezahlt ist an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Schicken Sie bitte

○ für nur 130,– DM den PC Joker Total inkl. Total-CD (Ausland 145,– DM)

○ für nur 63,– DM den PC Joker (Ausland 75,– DM)

oben angekreuztes Abo ab der nächsterreichbaren Ausgabe für mindestens 1 Jahr regelmäßig per Post frei Haus an untenstehende Adresse:

Name, Vorname

Straße,Nr.

PLZ, Ort

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

❒ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung Kontonummer _____ Bankleitzahl _____

Geldinstitut _____

❒ Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung auf Postgirokonto: Nr.. 444 714-806 BLZ 700 100 80

❒ Per Vorauskasse (Scheck oder Bargeld liegt bei)

Bitte geben Sie bei Zahlung oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

Datum, 1. Unterschrift des neuen Abonnenten _____

Datum, 2. Unterschrift des neuen Abonnenten _____

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei PC-Joker, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechtes durch meine zweite Unterschrift:

Joker Verlag Abo-Service PC Joker Bretonischer Ring 2 85630 Grasbrunn

Battleground: Gettysburg Volume II

Mit dem 1991 von ARC veröffentlichten Debakel bei „Gettysburg" hat dieses „Windows"-Strategical aus dem Hause Talon Soft nichts gemeinsam – außer natürlich die relativ bescheidene Qualität.

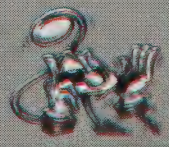
Nord- und Südstaatenarmee warten hier in 19 Szenarien des amerikanischen Bürgerkriegs auf ein oder zwei Spieler, die mit ihrer Hilfe binnen einer vorgegebenen Rundenzahl bestimmte Ortschaften besetzen sollen. Dazu manövriert man Kavallerie, Infanterie und Artillerie per Maus, Pulldown-Menüs und Iconleiste über eine zweifach zoombare Karte, die wahlweise in Iso-3D oder aus der Vogelperspektive gezeigt wird.

Sobald eine Einheit ihren Angriffsbefehl erhalten hat, schlägt sie automatisch und in kleinen Videofilmchen auf den Gegner ein. Über die Höhe der Verluste entscheiden dabei die Faktoren Terrain, Moral, Aufstellung, Erschöpfung, Erfahrung und Versorgungsgrad. Über die Präsentationsnoten entschieden wir, und das trotz der kargen Animationen im Sinne der Macher – auch wegen der klassisch hübschen bzw. hübsch klassischen Musikbegleitung. Daß die Sache am Ende dennoch eher trübe aussieht, liegt am mit Optionen überfrachteten, megakomplizierten Gameplay und der unhandlichen Bedienung. Fazit: Kollegen wie „Allied General" sind um ein Vielfaches unterhaltsamer, sorry. (md)

Battleground: Gettysburg Volume II
(Talon Soft/Empire)

Überkomplexe und unkomfortable Konfliktsimulation unter „Windows".

GRAFIK	64%
SOUND	72%
STEUERUNG	48%
MOTIVATION	50%



53%

USK-Freigabe:	nicht gepr.
Schwierigkeit:	für Experten
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386 DX, besser ein P60
SPEICHER:	Ab 4 MB RAM, besser 16 MB
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch

Claim to Power

Daß das neue Fantasy-Strategical von Rainbow Arts nur unter „Windows 95" in die Gänge kommt, ist im Grunde ein Witz: Für diesen Langweiler hätte schon DOS 1.0 genügen müssen!

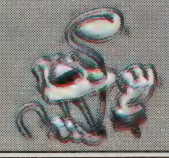
Zum x-ten Mal soll ein zersplittertes Königreich mit purer Waffengewalt wiedervereinigt werden; den erforderlichen Nachschub an Getreide, Eisen, Holz und Stein liefern die eroberten Ländereien. Dieses Material benutzt man, um Festungen auszubauen und sein Heer auszurüsten bzw. aufzustocken. Sobald man dabei irgendwo auf eine der fünf Konkurrenzparteien trifft, kommt es zum Kampf, der vom Rechner auf gut Glück ausgewürfelt wird.

Wer bis zu fünf seiner Freunde verlieren will, kann sie zu einem rundenweise organisierten Match um die Macht auffordern; auch via Netzwerk oder Modem. So hätte man aber wenigstens nicht allein unter der dürftigen Präsentation zu leiden: Die Optik beschränkt sich nach den einleitenden Videos auf eine popelige Landkarte und 'ne Handvoll Digibildchen, ergänzend gibt's ein paar Soundsamples und eine passable Nagersteuerung. Alles kein Beinbruch, wären die Aktionsmöglichkeiten nicht derart mager – so aber hält man bald einen Bildschirmschoner für den Gipfel der Unterhaltung. Fazit: Strategen mit Schlafstörungen werden Rainbow Arts für dieses Programm ewig dankbar sein! (mic)

Claim to Power
(Rainbow Arts)

Öder Konfliktstoff für Strategen mit eingewobenen Elementen einer Wirtschaftssim.

GRAFIK	58%
SOUND	55%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	40%



43%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgesch.
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM bei 25 Farben, bis zu 24 MB für True Color
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Win 95" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

TIP TOP

DER TOP TIP

Fast ein Dutzend Spiele für knapp unter 100 Mark hatten auch schon die früheren Megapaks zu bieten – soviel Qualität wie hier steckte zuvor allerdings noch nie in der Packung!

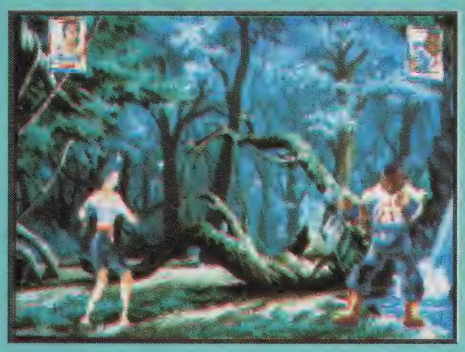
MEGAPAK 4

STRATEGIE & SIMULATION

Strategen erhalten mit SSIs **Panzer General** einen der besten Titel der Auswahl – und mit Time Warners **Aegis** zugleich auch einen der schwächsten, zählt diese Konfliktsimulation doch zu den eher düsteren Kapiteln der digitalen Seefahrt. Als Flugsimulant wird man dafür dreifach gut bedient: Empires originelles **Dawn Patrol** präsentiert den Ersten Weltkrieg als multimediales Geschichtsbuch zum Mitfliegen, und der **Tornado** aus dem Hangar von Digital Integration hat sogar die Zusatzdisk **Operation Desert Storm** mit an Bord. Dazu kommt **Black Knight: Marine Strike Fighter**, eine F-18-Simulation, die einst ungetestet unter dem Redaktionsradar durchgeflogen ist. Kein allzu großer Verlust zwar, aber immerhin enthält das FormGen-Spiel einen hervorragenden Lernmodus für Nachwuchspiloten. Grafik und Sound sind passabel, und die Steuerung unterstützt auch Flightsticks von Thrustmaster bzw. Suncom.

ABENTEUER & ACTION

Die Abenteurergilde darf sich über Domarks **Orion Conspiracy** ärgern, das wir erst letzten September verrissen haben. Da ist es nur gerecht, daß auch Cryos gerendertes Fantasy-Adventure **Dragon Lore** mit von der Partie ist – und wegen seiner schicken Grafik und der Rollenspielelemente als einziges Game im Pack gleich zwei CDs belegt. Für die Actionfreaks hat man den bombastisch präsentierten, aber spielerisch wenig gehaltvollen Arcade-Zeichentrickfilm **Space Ace** von Readysoft dazugepackt. Schon wesentlich besser gefällt die Mindscape-Prügelei **Savage Warriors**, die hierzulande einfach „Warriors" hieß. Ebenfalls rauh, und doch wieder etwas herzlicher, geht es bei dem mittelprächtigen **Empire Soccer** zu, das schließlich noch die sportive Seite des Actionbereichs abdeckt.



Savage Warriors

Panzer General

Orion Conspiracy

Black Knight

FAZIT

Obwohl Präsentation und spielerischer Gehalt stark schwanken, erhält man in der Summe einen mehr als fairen Gegenwert für sein Geld. Zudem genügt hier ein 486er mit Doublespeed-Laufwerk vollauf, weil die Games meist schon ein paar Tage auf dem Buckel haben. In einem Wort: empfehlenswert! (mm)

Megapak
(MegaMedia/Koch Media)

Umfangreiche Compilation mit Spielen für jeden Geschmack.

GRAFIK	*52% - 80%*
SOUND	*60% - 78%*
STEUERUNG	*29% - 80%*
MOTIVATION	*17% - 85%*

79%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	12 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	4 MB RAM und insgesamt 25 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA bzw. SVGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joy- und Flightsticks, Pad
AUSGABE:	Anleitung deutsch, sonst englisch

INTERNET BIZARR: DIE SELTSAMSTEN LOCATIONS

Im Netz der Netze schillern manche Maschen in allen Farben des Regenbogens: Hier haben wir für Euch mal eine kleine Auswahl von geeigneten Anlaufadressen für die absurden Momente im Leben zusammengestellt.

KAMERA LÄUFT, DRAUFSICHT AB!

Die ganze Welt wird mit Videokameras überwacht, und anschließend speist der große Bruder die Daten (auch) ins Internet ein: Wer Mutter Erde mal aus der Alienperspektive beobachten möchte, tippt einfach **http://www.intertain.net/~cameras** in den Browser ein, und schon erhält er bei **CAMERAS, CAMERAS AND MORE CAMERAS** den ganz großen Überblick.

Alle 15 Minuten liefert die Wetterstation auf den Bermudas ein frisches Bild

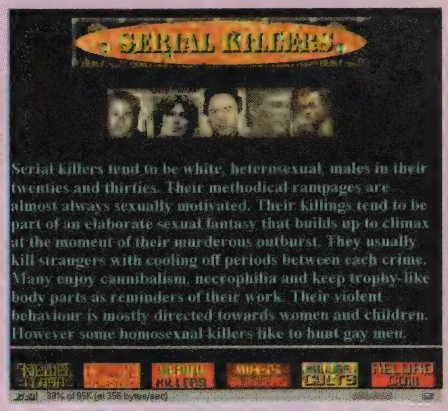
Nur nicht zu lange hinschauen!

JOIN(T) TOGETHER

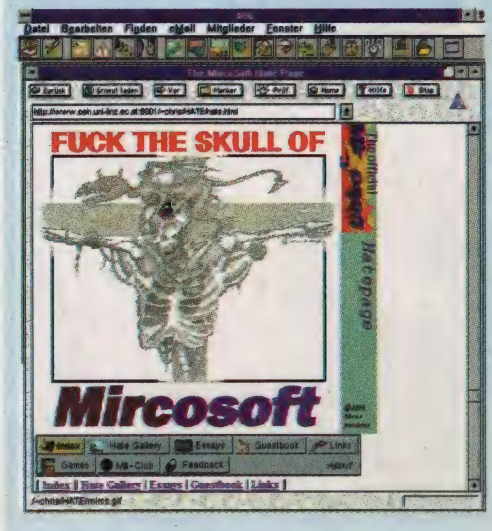
Die Freunde von Maria Johanna treffen sich regelmäßig zu **HIGH TIMES** im Website **http://www.hightimes.com/~hightimes/**, um sich Infos über indischen Hanf und artverwandte Substanzen reinzuziehen. Bestellungen der Droge selbst werden jedoch nicht entgegengenommen – schließlich wurden im Internet inzwischen vereinzelt auch schon Staatsanwälte gesichtet…

AKTENZEICHEN XY ABGELÖST

Säuberlich sortiert nach Serienkillern, Massenmördern und „Killer Cults" (mit jeweils eigener „Hitliste"!), vereinen die **INTERNET CRIME ARCHIVES** harte Fakten über blutige Untaten. Hier erfährt man z.B., daß der Serienmörder, der Alfred Hitchcock zu „Psycho" inspirierte, offiziell „nur" zwei Menschen umgebracht hat – während der Spitzenreiter auf 300 Opfer kommt. Daran erkennt man schon, daß Kriegsverbrecher nicht mit in die Auswahl aufgenommen wurden, sonst hätte der Platz unter **http://www.mayhem.net/Crime/archives.html** wohl kaum mehr ausgereicht.



Wer kennt diesen Mann?



MICROSOFT RAUS!

Wer aus seinem persönlichen Verhältnis zu Microsoft-Produkten eine Weltanschauung macht, wird auf der **MICROSOFT HATE PAGE** bestens bedient. Diese österreichische Adresse bietet neben allerlei Haßtiraden gegen Bill Gates' Byte-Imperium auch gleich die passenden Links zu Anti-„Windows"-Verschwörergruppen an. Treue OS/2-User und andere Randgruppen tippen also auf: **http://www.oeh.uni.linz.ac.at:8001/~chris/HATE/hate.html**

Kleiner Systemabsturz, oder was?

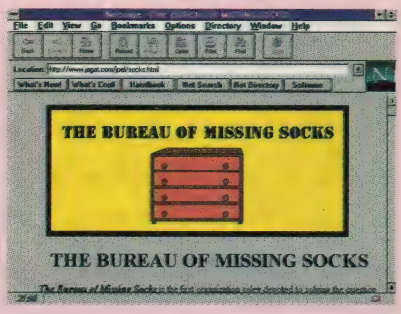
ZAK MC.KRACKEN & CO.

Das **STRANGE MAGAZINE** hat's in sich: das Ungeheuer von Loch Ness, UFOs, Aliens und roter Blutregen – hier wird man stets zuverlässig über alles informiert, womit die seriöse Presse höchstens das Sommerloch füllt. Oder habt Ihr sonstwo schon mal was vom „Goatsucker" aus Puerto Rico gehört, einem außerirdischen Stachelschwein, das vorzugsweise Ziegen bedroht? Der Treffpunkt für leichtgläubige Sensationstouristen im Cyberspace hat die Kennung **http://www.cais. com/strangemag/home.html**

Alles wahr?!

WENN SOCKEN LOCKEN...

Ihr vermißt schon wieder ein Paar Socken? Nun, da kann das **BUREAU OF MISSING SOCKS** zwar trotz des Namens auch nicht weiterhelfen, aber dafür erfährt man hier Wissenswertes über Fußbekleidung aus aller Welt: die heiligen Socken von Sri Lanka, die ältesten, die größten und die kleinsten zum Beispiel. Interessierte lassen sich einfach von ihrem Geruchssinn leiten, er führt sie untrüglich zu **http://www.jagat.com/joel/socks.html**



Die Socken der Welt

La cucaracha!

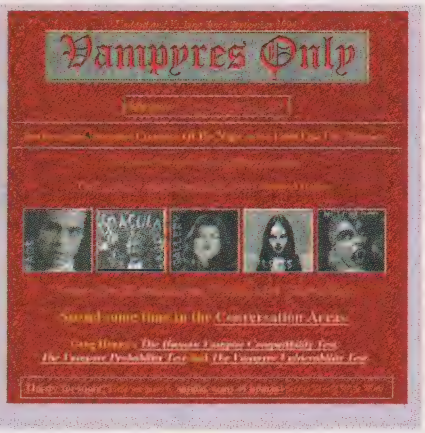
KAFKA & CO.

Die Insektengattung Blatta Orientalis gehört zu den unbeliebtesten Hausgenossen des Menschen, trotzdem wurden schon ganze Romane nur über Kakerlaken (auch Küchenschaben genannt) geschrieben. Unter **http://www.nj.com/yucky** erfährt man auf der **YUCKIEST SITE ON THE INTERNET** viel Populärwissenschaftliches in Englisch über die „Roaches" – sogar ein Glossar, ein Quiz und eine Multimedia-Library über die kleinen Krabbler gehören dazu. Außerdem kann man selbsterlebte oder -erdachte Geschichten über die Biester dort einreichen und in verzweifelten Fällen Tante Betty um Rat fragen.

DATEN AUF DEN ERSTEN BISS

Trotz des Titels kommen bei **VAMPYRES ONLY** auch Sterbliche rein, die sich vielleicht nur mal ganz unverbindlich ein schickes neues Sargmodell fürs Schlafzimmer ansehen möchten. Neben Bildergalerien warten FAQ-Files, Humoristisches und die Möglichkeit zum blutigen Gedankenaustausch. Die richtige Bißstelle im Vorld Vide Veb heißt **http://www.vampyre.wis.net/vampyre/index.html**

Was wollen wir heute absaugen?



GAUDI, GAGS & GATES

Splatter-Freaks werden eher enttäuscht sein, doch die Anhänger des Spitting Image-Humors kommen im **WAY OF THE EXPLODING HEAD** voll auf ihre Kosten, wenn Promis wie der Filmstar Tom Hanks, der US-Politiker Bob Dole oder der russische Bär Boris Jelzin durch den Kakao gezogen werden. Der Anspieltip der Redaktion ist die Bildergeschichte über Bill Gates, erreichbar unter **http://www.vv.com/~gilmore/head**

Bill, wie er leibt und...

GENUG IST NIE GENUG!

Lust bekommen auf noch mehr skurrile Internet-Sehenswürdigkeiten? Unter **http://cool.infi.net** kann man sich täglich aktuell die **COOL SITE OF THE DAY** und einen bizarren Tagestip empfehlen lassen. Noch abgedrehter wird's bei **TRES BIZARRE**, das sich hinter dem Kürzel **http://ucunix.san.uc.edu/~solkade/tres_bizar/** verbirgt. Wer sich lieber überraschen läßt, sollte mal die „Random Search"-Funktion des Such-Progis **WEBCRAWLER** ausprobieren: **htpp://webcrawler.com** eintippen und einfach schauen, was zum Vorschein kommt! Falls Ihr dabei auf Dinge stoßt, die Ihr Euch unbedingt vom Herzen tippen müßt – unser rund um die Uhr erreichbarer E-Mail-Briefkasten hört auf **100332.322@compuserve.com** oder **Joker Mags@aol.com** (mm)

Überhaupt & Außerdem

Wer den zweiten Teil unserer großen Herstellerumfrage gelesen hat, weiß nun, daß fast alle wichtigen Spieleproduzenten für Bill Gates' neue Fenster schwärmen. Und es gibt ja auch schon eine erstaunlich große Zahl von Programmen „designed for Windows 95"…

Allerdings ist leider längst nicht alles Gold, was mit dem „Win 95"-Logo wirbt. Denn obwohl so ein Aufkleber naturgemäß und wohl auch ganz bewußt den Gedanken nahelegt, daß die Programmierer hier von den zusätzlichen Möglichkeiten des neuen Betriebssystems regen Gebrauch gemacht haben, darf man sich zu Hause dann gerade noch über den komfortablen Autoinstaller freuen – anschließend folgt in vielen Fällen bereits die große Ernüchterung: Wenn man Glück hat, haben die Entwickler zumindest die Grafiklibrary „WinG" benutzt! Das war jedoch unter „Windows 3.X" schon genauso möglich und ist daher auch des öfteren passiert. Selbst Activisions Vorzeige-Hüpfical „Pitfall: The Mayan Adventure" hätte in der alten Fensterwelt sicher keine schlechtere Figur beim Scrollen gemacht. Aber gut, dabei wird man wenigstens spielerisch anständig bedient, während sich sonst oft der Eindruck aufdrängt, der Hersteller wolle mit einem völlig veralteten Gamedesign Kasse machen, das unter DOS zur Bedeutungslosigkeit verdammt wäre. So ein schickes „Win 95"-Etikett macht demgegenüber halt einen ungeheuer fortschrittlichen Eindruck, auch wenn sich dahinter am Ende nur solche Langweiler wie „Claim to Power" oder „Cyberspeed" verbergen.

Besonders ärgerlich finde ich allerdings die immer häufiger zu beobachtende Zwei-Versionen-Politik, bei der jeweils eigene Fassungen für DOS und „Win 95" verkauft werden. Als zukunftsorientierter Mensch greift man da natürlich zur moderneren Variante – und bezahlt dafür in aller Regel mit erheblich höheren Hardwareanforderungen. Der tatsächlich gebotene Mehrwert hält sich indessen erfahrungsgemäß in engen Grenzen, sofern er überhaupt vorhanden ist. So bekommt man bei der 95er-Fassung von „Command Aces of the Deep" zwar SVGA-Optik, Spracheingabe und einige Detailänderungen gegenüber der Normalausführung, doch dafür ist das Spiel hier auch erheblich langsamer und fällt zudem durch einige Grafikbugs unangenehm auf. Noch stärker fühlt sich der Käufer beispielsweise von „Mechwarrior 2" veräppelt, das bis auf ein paar „Verbesserungen" mit eher zweifelhaftem Nutzen praktisch eine 1:1-Umsetzung darstellt. Trotzdem verlangt die „Win 95"-Variante nach einem flotten Pentium mit 12 MB RAM, wo vorher ein 486er mit 8 MB Arbeitsspeicher ohne weiteres ausgereicht hat!

Nach soviel Meckerei will ich zum guten Schluß aber noch zwei positive Gegenbeispiele zum Beweis dafür anführen, daß man seine Kunden auch ernst nehmen kann. Die netten Menschen von Sierra Online sorgen z.B. nicht nur dafür, daß alle ihre Adventures nach wie vor unter „Windows 3.X" laufen, sie liefern darüber hinaus sogar noch die DOS-Variante mit – und zwar ohne Aufpreis in ein und derselben Packung! Korrektes Verhalten muß man auch den Microsoftlern selbst attestieren, deren Spieldebüt „Fury 3" sich gänzlich unerschrocken auch durch die Vorgängerfenster ballert. Aber nicht einmal diese leuchtenden Ausnahmen von der traurigen Regel werden es verhindern können, daß uns in nächster Zeit noch eine ganze Reihe von Pseudo-„Win 95"-Spielen bzw. überflüssigen Doppel- und Dreifachvarianten ins Haus stehen dürften…

Sei's drum, denn wie sagt mein Chef Michael auch bei anderen und weniger passenden Gelegenheiten (wie Wochenendarbeit, Lohnkürzungen etc.) stets so treffend: Da muß man eben durch. Zudem bleibt uns ja immer noch die Vorfreude auf den Tag, an dem tatsächlich das erste richtige „Windows 95"-Game über den Monitor flimmern wird. Und weil es sich diesbezüglich ja nur noch um wenige Stunden, allenfalls Wochen und höchstens Monate handeln kann, verbleibe ich voller Zuversicht

Euer Mick

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

	PC	CD-ROM
11th Hour /dt	—,—	89,95
3-D Lemmings /dt	—,—	86,95
3-D Ultra Pinball /dt	—,—	69,95
5th Musketeer /dt	—,—	69,95
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
AD&D Collector's Edition	**—,—**	**84,95**
AD&D 2: Masterpieces	**—,—**	**74,95**
Albion /dt	**—,—**	**79,95**
Aliens /dt	—,—	72,95
Alien Odyssey /dt	—,—	69,95
Ascendancy /dt	**—,—**	**84,95**
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	—,—	69,95
Battle Isle 3 /dt	**—,—**	**79,95**
Bermuda Syndrome /dt	—,—	86,95
Biing! /dt	79,95	59,95
Bleifuss /dt	**—,—**	**55,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**	**64,95**
C64 Pack (15 Activision Spiele)	—,—	39,95
Caesar II /dt	**—,—**	**82,95**
Capitalism /dt	—,—	76,95
Caribbean Disaster /dt	82,95	89,95
Chewy - Esc von F5 /dt	—,—	69,95
Chronomaster /dt	**—,—**	**79,95**
CivNet /dt	**—,—**	**89,95**
Comanche + Missionen /dt	—,—	44,95
Command Aces of the Deep /dt	—,—	82,95
Command & Conquer /dt	**—,—**	**89,95**
Command & Conquer Mission CD /dt	**—,—**	**28,95**
Crusader - No Remorse /dt	**—,—**	**79,95**
Cyberia 2 /dt	**—,—**	**89,95**
Cybermage /dt	—,—	79,95
Daggerfall /dt	**—,—**	**89,95**
Das Dschungelbuch /dt	44,95	—,—
Das Schwarze Auge /dt	—,—	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	**75,95**	**64,95**
Der Druidenzirkel /dt	**—,—**	**66,95**
Der Reeder /dt	—,—	79,95
Desert & Jungle Strike /dt	—,—	44,95
Destruction Derby /dt	**—,—**	**89,95**
Die Römer (Siedler 2)	—,—	V.mö.
Die Siedler CD-Version /dt	**—,—**	**29,95**
Die total verrückte Rallye /dt	—,—	36,95
Dime City /dt	82,95	82,95
Duke Nukem 3D /dt	—,—	79,95
Dungeon Keeper /dt *	—,—	89,95
Dungeon Master 2 /dt	—,—	89,95
Earthworm Jim	**—,—**	**69,95**
Entomorph /dt	**—,—**	**72,95**
Extreme Pinball /dt	—,—	54,95
Fade to Black /dt	—,—	87,95
FIFA International Soccer `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	**—,—**	**99,95**
Grand Prix Manager /dt	**—,—**	**89,95**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95
Hattrick /dt	79,95	79,95
Heroes of Might & Magic /dt	—,—	79,95
Hugo 3 /dt	—,—	72,95
Imperium Romanum /dt	—,—	84,95
Indy Car Racing 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Magic Carpet 2 /dt	—,—	79,95
Mechwarrior 2 /dt	—,—	84,95
Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set /dt	**—,—**	**42,95**
Micro Machines 2 /dt	—,—	72,95
Monopoly /dt	—,—	62,95
Myst Special Edition /dt	**—,—**	**69,95**
NASCAR Racing /dt	74,95	79,95
NASCAR Track Pack /dt	29,95	39,95
NBA Live `96 /dt *	**—,—**	**79,95**
Nectaris /dt	42,95	—,—
Need for Speed /dt	**—,—**	**79,95**
NHL Hockey `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Panzer General /dt	—,—	79,95
Panzer General 2 /dt	**—,—**	**72,95**
PGA Tour Golf `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Pinball Illusions /dt	59,95	59,95
Pinball World /dt	—,—	65,95
Pole Position - F1 Teamchef /dt	**92,95**	**92,95**
Pro Pinball - The Web /dt	**—,—**	**56,95**
Psycho Pinball /dt	64,95	72,95
ran Soccer /dt	—,—	79,95
ran Trainer 2 /dt	**—,—**	**72,95**
Rebel Assault 2	**—,—**	**69,95**
Riddle of Master Lu /dt	—,—	89,95
Sam & Max /dt	65,95	56,95
Sea Legends /dt	**—,—**	**84,95**
Sensible World of Soccer /dt	—,—	79,95
Shanghai Great Moments	—,—	73,95
Shannara /dt	**—,—**	**79,95**
Shockwave Assault /dt	**—,—**	**80,95**
Sim City 2000 Collection /dt	—,—	99,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	**82,95**	**82,95**
Star Trek N.G. "A Final Unity" /dt	—,—	92,95
Steel Panthers /dt	**—,—**	**72,95**
Stonekeep /dt	**—,—**	**89,95**
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	67,95	67,95
Terminator Future Shock /dt	**—,—**	**79,95**
TFX: EF2000 /dt	**—,—**	**89,95**
The Dig	**—,—**	**64,95**
This means war /dt	—,—	99,95
Thunderhawk 2 /dt	—,—	79,95
TIE Fighter Deluxe /dt	**—,—**	**66,95**
TIE Fighter /dt	72,95	—,—
Tie Fighter Missions Disk. /dt	24,95	—,—
Tilt! /dt	**—,—**	**56,95**
Transport Tycoon Deluxe /dt	**—,—**	**87,95**
Turrican 2 /dt	—,—	59,95
U.S. Navy Fighters Gold /dt	—,—	89,95
Vollgas /dt	—,—	86,95
Warcraft 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Warhammer /dt	**—,—**	**72,95**
Werewolf vs Comanche 2.0 /dt	—,—	79,95
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**99,95**
Wing Commander 4 /dt	**—,—**	**99,95**
Worms /dt	**69,95**	**69,95**
WWF Wrestlemania /dt	—,—	89,95
X Wing Edition /dt	**73,95**	**73,95**

Sonder-Angebote

	PC	CD-ROM
7th Guest /dt	—,—	22,95
Civilization /dt	39,95	39,95
Day of the Tentacle /dt	—,—	32,95
Der Patrizier /dt	46,95	39,95
Dune 2 /dt	28,95	28,95
Elite 2 /dt	24,95	24,95
Fields of Glory /dt	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix /dt	39,95	39,95
Great Courts 2 /dt	—,—	22,95
Gunship 2000 /dt	39,95	39,95
Hell /dt	—,—	24,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
Indy Car Racing /dt	—,—	22,95
King`s Quest 6 /dt	—,—	22,95
Lands of Lore /dt	—,—	34,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—,—	34,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	—,—	28,95
Master of Orion /dt	39,95	39,95
NHL Hockey /dt	—,—	29,95
Noctropolis /dt	—,—	29,95
Novastorm /dt	—,—	24,95
PGA Tour Golf /dt	—,—	29,95
Pirates! Gold /dt	39,95	39,95
Privateer & Zusatz Disk. /dt	—,—	29,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—,—	39,95
Rebel Assault /dt	—,—	32,95
Return to Zork /dt	—,—	28,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	je —,—	36,95
Silent Service 2 /dt	—,—	34,95
Simon the Sorcerer /dt	—,—	28,95
SSN-21 Seawolf /dt	—,—	29,95
Street Fighter 2 /dt	26,95	21,95
Strike Commander & Zusätze /dt	—,—	29,95
Syndicate Plus /dt	—,—	29,95
System Shock /dt	—,—	29,95
T.F.X. /dt	—,—	28,95
Theme Park + Trans. Tycoon /dt	—,—	55,95
UFO /dt	39,95	39,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	—,—	29,95
Ultima 7 Collection /dt	—,—	29,95
Wing Commander 2 /dt	35,95	29,95
Wing Commander Armada /dt	—,—	29,95

Spiele-Sammlungen:

Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 /dt	***65,- CD***
Civilization + Colonization + Railroad Tycoon Deluxe + Pirates! Gold /dt	***89.- CD***
FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix /dt	***63,- CD***
Legend of Kyrandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt	***80,- CD***
Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt	***80,- CD***

Die Monats-Hits:

Command & Conquer /dt	***89,95 CD***
Comm. & Conq. Mission CD /dt	***28,95 CD***
Crusader - No Remorse /dt	***79,95 CD***
Cyberia 2 /dt	***89,95 CD***
Daggerfall /dt	***89,95 CD***
FIFA Int. Soccer `96 /dt	***79,95 CD***
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	***99,95 CD***
NHL Hockey `96 /dt	***79,95 CD***
Panzer General 2 /dt	***72,95 CD***
Pole-Position - F1 Teamchef /dt	***92,95 CD***
Terminator Future Shock /dt	***79,95 CD***
TFX: EF2000 /dt	***89,95 CD***
TIE Fighter Deluxe /dt	***66,95 CD***
Warcraft 2 /dt	***79,95 CD***
Wing Commander 4 /dt	***99,95 CD***

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,— DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 11/94 AUF EINEN BLICK

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
1830	8/95	Simulation	27%
1944 Across the Rhine	9/95	Simulation	63%
2 Fast 4 You	9/95	Sport	63%
3D Lemmings	10/95	Strategie	65%
3DO Blaster	1/95	Anwender	bes. kompatibel
3D Interior Designer	1/95	Anwender	bes. räumlich
3-D Ultra Pinball	12/95	Simulation	72%
5th Fleet	1/95	Strategie	26%
5th Musketeer	12/95	Abenteuer	69%
A IV Networks	9/95	Simulation	67%
Ace of Cards	10/95	Strategie	33%
Aces of the Deep	12/94	Simulation	83%
Across the Rhine	9/95	Simulation	63%
Action Soccer	9/95	Sport	78%
Air Havoc Controller	9/95	Simulation	73%
Airpower	10/95	Simulation	74%
Aladdin	**2/95**	**Action**	**86%**
Albion	**12/95**	**Abenteuer**	**89%**
Aliens	2/96	Abenteuer	55%
Allied General	2/96	Strategie	82%
Alex Dampier Pro Hockey 95	8/95	Sport	52%
Alien Odyssey	12/95	Verschiedenes	66%
All new World of Lemmings	1/95	Verschiedenes	60%
Alien Breed:Tower Assault	8/95	Action	72%
Alien Logic CD	**2/95**	**Abenteuer**	**80%**
Alien Olympics	4/95	Sport	41%
Alien Virus	1/96	Abenteuer	59%
Alone in the Dark 3 CD	**2/95**	**Abenteuer**	**73%**
Al Unser Jr. Arcade Racing	11/95	Sport	53%
Amerika 1861-1865	9/95	Strategie	44%
Andromedas Erbe	11/94	Abenteuer	66%
Anvil of Dawn	2/96	Abenteuer	80%
Apache Longbow	**10/95**	**Simulation**	**85%**
Arcade Classics	1/96	Action	25%
Arcade Pool	11/94	Sport	74%
Archibald Applebrook's Abenteuer	12/95	Abenteuer	70%
Armored Fist	12/94	Simulation	79%
Are You Afraid o.t. Dark? CD	6/95	Abenteuer	55%
Ascendancy	10/95	Strategie	83%
Assault Rigs	2/96	Action	62%
Astronomische Entdeckungen	12/95	Anwender	bes. fehlerhaft
Atari 2600 Action Pack f. Wind. CD	6/95	Verschiedenes	bes. nostalgisch
Atlas	9/95	Simulation	35%
Award Winners	**3/95**	**Compilation**	**sehr gut**
Baior of the Evil Eye	10/95	Strategie	69%
Battle Beast	11/95	Sport	64%
Battle Isle 3	10/95	Strategie	73%
Bazooka Sue	12/94	Abenteuer	83%
Beat the House	8/95	Verschiedenes	43%
Bermuda Syndrome	1/96	Action	79%
Bling!	6/95	Simulation	79%
Bioforge CD	6/95	Abenteuer	82%
Bitte nicht stören!	11/95	Anwender	bes. informativ
Blackhawk	12/94	Action	75%
Black Zone	3/95	Action	17%
Bleifuß	**12/95**	**Sport**	**88%**
Blind Date	2/96	Verschiedenes	29%
Blob Schlammschlacht 3D	8/95	Action	63%
Bloodwings	9/95	Action	35%
Bolo	4/95	Action	59%
Bob Dylan: Highway 61 Int. CD	6/95	Verschiedenes	bes. musikalisch
Breach 3	12/95	Strategie	46%
Brett Hull Hockey 95	8/95	Sport	74%
Bridge Baron	2/95	Strategie	18%
Bundesligisten 94/95	1/96	Anwender	bes. FANatisch
Buried in Time	10/95	Abenteuer	79%
Burn: Cycle	10/95	Abenteuer	66%
Caesar II	**1/96**	**Simulation**	**85%**
Caribbean Disaster	1/96	Simulation	73%
Cannonfodder 2	2/95	Verschiedenes	73%
Capitalism	**11/95**	**Simulation**	**87%**
Captain Zins	12/94	Abenteuer	72%
Central Intelligence CD	11/94	Abenteuer	41%
Championship Manager 2	11/95	Sport	17%
Chess 232	12/94	Strategie	quadratisch, praktisch, gut
Chewy - Esc von F5	12/95	Abenteuer	73%
Classic Collection	**3/95**	**Compilation**	**sehr gut**
Classic Pun	9/95	Strategie	16%
Clearing House	11/95	Simulation	66%
Club Dead CD	6/95	Abenteuer	41%
Colonization	**11/94**	**Simulation**	**87%**
Combat Air Patrol	10/95	Simulation	58%
Combat Classics 3	3/95	Compilation	gut
Command & Conquer	**9/95**	**Stategie**	**88%**
Commander Blood CD	2/95	Abenteuer	79%
Conquerer A.D. 1086	1/96	Strategie	75%
Crazy Circus	4/95	Abenteuer	74%
Creature Shock CD	1/95	Action	67%
Crusade	10/95	Strategie	72%
Crusader	11/95	Abenteuer	80%
Crystal Caliburn	1/95	Simulation	46%
Cyberbykes	10/95	Sport	17%
Cyberia CD	2/95	Action	48%
CyberMage:Darklight Awaking	2/96	Action	65%
Cybermaxx	2/95	Verschiedenes	bes. virtuell
Cyberpuck	11/95	Sport	61%
Cyber Speed	2/96	Sport	52%
Cyberwar CD	2/95	Action	39%
Cyclemania CD	12/94	Simulation	74%
Cyclones	2/95	Action	55%
Dance Mission Interactiv	2/96	Abenteuer	25%
Dark Seed II	1/96	Abenteuer	74%
Dark Sun 2:Wake of the Ravager	12/94	Abenteuer	73%
Dark Universe	9/95	Simulation	59%
Das Amt	4/95	Simulation	81%
Das Dschungelbuch	1/96	Action	73%
Das TV-Karriere Spiel	11/95	Simulation	29%
Das multimed. Jahrb. Motorsport '95	8/95	Anwender	bes. rasant
Dawn Patrol	12/94	Simulation	83%
Death Gate CD	**2/95**	**Abenteuer**	**85%**
Death or Glory	1/95	Strategie	74%
Delta V	11/94	Action	60%
Der Druidenzirkel	2/96	Abenteuer	72%
Der König der Löwen	**1/95**	**Action**	**85%**
Der Meister	8/95	Sport	48%
Der Reeder	8/95	Simulation	80%
Der Seelenturm	2/96	Abenteuer	68%
Descent	2/95	Verschiedenes	81%
Desert Strike	11/94	Action	75%
Design your own Railroad	2/95	Verschiedenes	8%
Destruction Derby	1/96	Sport	70%
Devil Land	11/94	Action	63%
Die Box	3/95	Compilation	gut
Die Höhlenwelt Saga:Der Leuchtende Kristall	CD12/94	Abenteuer	82%
Die Sage von Nietoom CD	3/95	Abenteuer	52%
Die total verrückte Rallye	8/95	Verschiedenes	63%
Die Werner CD-ROM	10/95	Anwender	bes. friesisch-herb
Dime City	12/95	Simulation	80%
Director's Lab CD	6/95	Verschiedenes	bes. poppig
Discworld	**6/95**	**Abenteuer**	**86%**
Discworld CD	**6/95**	**Abenteuer**	**91%**
Dominus	2/95	Strategie	56%
Doppelkopf für Windows	10/95	Strategie	9%
Doppelpass	**3/95**	**Compilation**	**super**
Dragon Lore CD	1/95	Abenteuer	83%
Dungeon Master II	9/95	Abenteuer	67%
Dunkle Schatten	2/95	Abenteuer	72%
Ecstatica CD	**12/94**	**Abenteuer**	**87%**
Eine kurze Geschichte der Zeit	10/95	Anwender	bes. wissenswert
Empire II - The Art of War	11/95	Strategie	55%
Endorfun	2/96	Strategie	24%
Entertainment Pack	3/95	Compilation	schwach
Entomorph	1/96	Abenteuer	75%
Extractors	9/95	Verschiedenes	56%
Extreme Pinball	2/96	Simulation	72%
Fade to Black	**10/95**	**Action**	**89%**
Fatal Racing	12/95	Sport	70%
FIFA Soccer 96	**1/96**	**Sport**	**90%**
Fighter Duel	2/96	Simulation	47%
Fighter Wing	2/95	Simulation	53%
Flight Commander 2	2/95	Strategie	22%
Flight o.t. Amazon Queen CD	6/95	Abenteuer	74%
Flight Light	3/95	Simulation	46%
Flight Unlimited	**8/95**	**Simulation**	**87%**
Frankenstein	4/95	Action	57%
Frankenstein CD	4/95	Action	58%
Frankenstein	12/95	Abenteuer	81%
Fritz 3	**11/94**	**Strategie**	**85%**
Fritz 4	**2/96**	**Strategie**	**88%**
Frontier – First Encounters CD	**6/95**	**Verschiedenes**	**88%**
Frontlines	6/95	Strategie	72%
Frontlines CD	6/95	Strategie	73%
Front Page Sports:Baseball '94	12/94	Sport	72%
Fuji-Tools	2/96	Anwender	bes. mittelmäßig
Fun Special	12/95	Anwender	bes. schadenfroh
Fußball Total!	**1/95**	**Sport**	**85%**
Future Dimension CD	6/95	Action	75%
Fuzzy's World	10/95	Sport	55%
FX Fighter	9/95	Sport	75%
Gadget CD	3/95	Abenteuer	82%
Gazillionaire	8/95	Simulation	57%
Golden 10	**3/95**	**Compilation**	**super**
Gone Fishin'CD	3/95	Simulation	63%
Grand Prix Manager	2/96	Sport	81%
Grand Slam Bridge II	4/95	Strategie	60%
Great Naval Battles Vol. III CD	6/95	Simulation	80%
Great Naval Battles Vol. IV	2/96	Simulation	72%
Guilty	4/95	Abenteuer	75%
Guilty CD	4/95	Abenteuer	77%
Hammer of the Gods	4/95	Strategie	65%
Hardball 4	**3/95**	**Sport**	**87%**
Hardball 5	**12/95**	**Sport**	**86%**
Hattrick!	**8/95**	**Sport**	**89%**
Hell CD	2/95	Abenteuer	81%
Heroes of Might and Magic	11/95	Strategie	65%
Herzog	2/96	Simulation	50%
Hexen	1/96	Abenteuer	69%
Hi-Octane	9/95	Sport	77%
High Seas Trader	8/95	Simulation	63%
Hollywood Pictures	8/95	Simulation	68%
H.R. Giger Screensaver	4/95	Anwender	bes. schaurig
Hugo	4/95	Action	33%
Human Recall	2/96	Abenteuer	27%
IHave No Mouth, And I Must Scream	2/96	Abenteuer	58%
Imperium Romanum	2/96	Abenteuer	68%
Indycar Racing II	2/96	Sport	81%
Inferno CD	11/94	Simulation	87%
Inordinate Desire	11/94	Verschiedenes	63%
Interactive Fly Fishing School	11/95	Anwender	bes. reich an Ködern
In the 1st Degree	12/95	Verschiedenes	44%
Iron Assault CD	6/95	Action	79%
Iron Cross	1/95	Strategie	24%
Isle of the Dead	2/95	Action	38%
Jagged Alliance	8/95	Verschiedenes	80%
Jeff Jet	6/95	Abenteuer	72%
Jetstrike	4/95	Action	19%
Jewels of the Oracle	11/95	Abenteuer	38%
Johnny Mnemonic	9/95	Abenteuer	19%
Joysoft Classics	3/95	Compilation	gut
Jungle Strike	6/95	Action	74%
Jungle Strike CD	6/95	Action	76%
KA-50 Hokum	1/95	Simulation	58%
Kingdom: The Far Reaches	9/95	Abenteuer	44%
Kingdoms of Germany	11/94	Strategie	70%
Kingpin Arcade Sport Bowling	9/95	Sport	62%
King's Quest VII CD	**12/94**	**Abenteuer**	**85%**
Klik & Play	12/94	Verschiedenes	81%
Knights of Xentar CD	3/95	Abenteuer	62%
Kontakt mit dem Universum	1/96	Anwender	bes. außerirdisch
Kyrandia 3 CD	1/95	Abenteuer	79%
L-Zone CD	3/95	Abenteuer	73%
Labyrinth of Light	11/94	Strategie	35%
Larry 1-6	**3/95**	**Compilation**	**super**
Legions	3/95	Strategie	60%
Linewars II	1/95	Action	34%
Little Big Adventure CD	1/95	Abenteuer	83%
Live Action Football CD	3/95	Sport	66%
Lode Runner - The Legend Returns	12/94	Action	72%
Lollypop	11/94	Action	68%
Lords of Midnight Die Zitadelle	9/95	Abenteuer	63%
Lords of the Realm	12/94	Strategie	66%
Lost Eden	8/95	Verschiedenes	66%
Lost Signals	9/95	Abenteuer	26%
Lothar Matthäus Super Soccer	1/95	Sport	72%
Maabus	8/95	Abenteuer	32%
Machiavelli the Prince	8/95	Strategie	64%
Magic Carpet 2	**10/95**	**Simulation**	**86%**
Magic Carpet CD	**11/94**	**Simulation**	**93%**
Marco Polo	10/95	Simulation	35%
Master of Magic	**11/94**	**Simulation**	**85%**
Mc Kenzie & Co.	2/96	Verschiedenes	51%
Mechwarrior 2	9/95	Simulation	78%
Menzoberranzan	1/95	Abenteuer	76%
Mephisto Genius 2.0	**4/95**	**Strategie**	**85%**
Metal Marines	3/95	Strategie	46%
Metaltech: Battledrome	2/95	Simulation	63%
Metaltech: Earthsiege	1/95	Simulation	72%
MGA Impression Plus/Lite	1/95	Anwender	bes. rasant
Micro Machines 2	9/95	Sport	80%
Microsoft Scenes	2/95	Anwender	bes.lotogen
Millennia	12/95	Strategie	73%
Mirage	9/95	Verschiedenes	35%
Mission Critical	1/96	Abenteuer	66%
Mission Super I.Q.	1/96	Abenteuer	51%
Monopoly	1/96	Strategie	59%
Mortal Coil	2/96	Verschiedenes	61%
Multimedia Celebrity Poker	11/95	Strategie	68%
Music DJ	9/95	Anwender	bes. hitverdächtig
Nascar Racing	12/94	Sport	82%
Navy Strike	9/95	Simulation	65%
NBA Jam Tournament Edition	11/95	Sport	81%
NBA Live 95 CD	**6/95**	**Sport**	**85%**
NCAA 2	2/95	Sport	64%
Need for Speed	**11/95**	**Sport**	**85%**
Nectaris	9/95	Strategie	72%
New Horizons	10/95	Verschiedenes	60%
NHL 96	**11/95**	**Sport**	**92%**
NHL Hockey 95 CD	**11/94**	**Sport**	**88%**
Noctropolis CD	1/95	Abenteuer	79%
Novastorm CD	12/94	Action	75%
Odell Down Under	11/95	Anwender	bes. wäßrig
Oldtimer CD	**12/94**	**Oldtimer**	**85%**
One Must Fall 2097	1/95	Sport	72%
Online mit Jesus	4/95	Anwender	bes. bibelfest
Operation Body Count	3/95	Action	35%
Operation Crusader	12/94	Strategie	57%
Operation Europe	9/95	Strategie	55%
Overdrive	10/95	Sport	62%
Panic in the Park	11/95	Abenteuer	29%
Panzer General	**1/95**	**Strategie**	**87%**
Paparazzi!	9/95	Verschiedenes	74%
Paws of Fury	9/95	Sport	58%
PC-Rallye Around The W. Flight 4	11/94	Simulation	81%
PC-Rallye Around The W. Flight 5	11/94	Simulation	82%
PGA Tour 96	11/95	Sport	81%
PGA Tour Golf 486 CD	11/94	Sport	82%
Phantasmagoria	**10/95**	**Abenteuer**	**88%**
Picture Perfect Golf	10/95	Sport	49%
Pinb. Fant. Deluxe: Mania Tables CD	**6/95**	**Simulation**	**85%**
Pinball Illusions	10/95	Simulation	83%
Pinball Illusions CD	**10/95**	**Simulation**	**86%**
Pinball World	1/96	Simulation	68%
Pitfall: The Mayan Adventure	**9/95**	**Action**	**88%**
Pole Position	**1/96**	**Sport**	**86%**
Police Quest Swat	2/96	Verschiedenes	55%
Pool Champion	2/96	Sport	63%
Power III	3/95	Compilation	gut
Power Drive	2/95	Sport	39%
Power Game II	3/95	Compilation	gut
PowerHouse	9/95	Simulation	67%
Power-The Game	3/95	Strategie	59%
Premier Manager 3	4/95	Sport	62%
Primal Rage	10/95	Sport	81%
Prisoner of Ice	8/95	Abenteuer	80%
Project X	1/95	Action	54%
Pro Pinball	1/96	Simulation	74%
Prototype	4/95	Action	78%
Psycho Pinball	**3/95**	**Simulation**	**86%**
Pyrotechnica	9/95	Action	46%
Q-Pop	10/95	Strategie	59%
Quad Pack 2	3/95	Compilation	mittel
Quantum Gate II: The Vortex	9/95	Verschiedenes	63%
Quik The Thunder Rabbit	12/94	Action	54%
Qwirks	12/95	Strategie	39%
Rainbow Kids Märchenbuch	3/95	Anwender	schwach
Rainbow Kids Farben	3/95	Anwender	gut
Rainbow Kids Comix	3/95	Anwender	mittel
Rally Championships	3/95	Sport	42%
ranSoccer	1/96	Sport	69%
ranTrainer 2	2/96	Sport	69%
ranTrainer CD	1/95	Sport	72%
Raumschiff Erde CD	3/95	Abenteuer	54%
Ravenloft 2: Stone Prophet CD	6/95	Abenteuer	72%
Rayman	**1/96**	**Action**	**85%**
Rebel 6	12/94	Strategie	79%
Rebel Assault II	**1/96**	**Action**	**86%**
Renegade	4/95	Simulation	53%
Retribution	1/95	Verschiedenes	69%
Return to Ringworld CD	11/94	Abenteuer	53%
Rise of the Robots	**1/95**	**Sport**	**85/87%**
Road Warrior	1/96	Action	65%
Royal Flush	3/95	Simulation	60%
Rugby World Cup 1995	9/95	Sport	76%
Schachpaket	11/94	Strategie	61%
Screamball	10/95	Simulation	62%
Sea Legends	12/95	Verschiedenes	59%
Sensible World of Soccer	12/95	Sport	83%
Shanghai: Great Moments	9/95	Strategie	79%
Shannara	**2/96**	**Abenteuer**	**85%**
Shivers	1/96	Abenteuer	58%
Shockwave Assault	2/96	Action	65%
Silent Steel	9/95	Verschiedenes	74%
Silverload	9/95	Abenteuer	63%
Simon The Sorcerer II	**9/95**	**Abenteuer**	**85%**
Sim Isle	11/95	Simulation	78%
Sim Tower	8/95	Simulation	72%
Skaphander	11/95	Action	55%
Slam City	8/95	Sport	41%
Slipstream 5000	**8/95**	**Sport**	**85%**
Soccer Superstars	3/95	Sport	47%
Solitaire Antics	2/95	Strategie	52%
Space Federation	2/95	Verschiedenes	66%
Space Marines	1/96	Strategie	80%
Space Quest 6	9/95	Abenteuer	78%
Space Simulator	11/94	Simulation	83%
Stalingrad	4/95	Strategie	46%
Star Crusader	11/94	Action	78%
Stardust	6/95	Action	48%
Star Rangers	12/95	Action	76%
Star Trek The Next Generation	8/95	Abenteuer	81%
Star Wars Screen Entertainment	3/95	Anwender	bes.beeindruckend
Steel Panthers	12/95	Strategie	80%
Stereoworld	3/95	Verschiedenes	72%
Stonekeep	1/96	Abenteuer	75%
Stone Racers	3/95	Sport	75%
Superfrog	4/95	Action	59%
Superkarts CD	6/95	Sport	63%
Super Street Fighter II Turbo CD	**6/95**	**Sport**	**85%**
SU-27 Flanker	2/96	Simulation	36%
System Shock	11/94	Verschiedenes	82%
Talisman	1/96	Abenteuer	76%
Tank Commander CD	6/95	Simulation	72%
Terminal Velocity	9/95	Action	74%
TFX: Eurofighter 2000	**12/95**	**Simulation**	**86%**
The 11th Hour	2/96	Verschiedenes	55%
The Beast Within	**2/96**	**Abenteuer**	**86%**
The Big Red Adventure	4/95	Abenteuer	36%
The Blue Planet 2000	9/95	Strategie	60%
The Daedalus Encounter	8/95	Verschiedenes	62%
The Dig	1/96	Abenteuer	74%
The Fortress of Dr. Radiaki	2/95	Action	29%
The Goldtree Engine	3/95	Verschiedenes	42%
The Hive	1/96	Action	44%
The Incredible Machine 2	3/95	Strategie	73%
The Last Dynasty	9/95	Verschiedenes	49%
The Machines	1/96	Action	39%
The Orion Conspiracy	9/95	Abenteuer	45%
The Perfect General II	9/95	Strategie	73%
The Pure Wargame	8/95	Strategie	42%
The Raven Project	2/96	Action	71%
The Riddle of Master Lu	2/96	Abenteuer	79%
The Scottish Open	9/95	Sport	64%
The Skins Game at Bighorn	11/95	Sport	38%
This Means War	2/96	Strategie	75%
Thunderscape	10/95	Abenteuer	77%
Tilt	1/96	Simulation	81%
Time Gate: Knight's Chase	1/96	Abenteuer	81%
Top Gun-Fire at Will	2/96	Simulation	72%
Torin's Passage	**1/96**	**Abenteuer**	**85%**
Tower	1/96	Strategie	60%
Train Engineer	2/95	Verschiedenes	50%
Transport Tycoon	**12/94**	**Strategie**	**89%**
Transport Tycoon Deluxe	**12/95**	**Simulation**	**85%**
Trial by Magic	2/96	Abenteuer	44%
Tricky Quiky Games	6/95	Action	64%
Trivial Pursuit	2/96	Strategie	42%
Trophy Brass	2/96	Sport	67%
Trucking	1/95	Simulation	33%
Turrican II	1/96	Action	67%
Ultimate Backgammon	10/95	Strategie	48%
Ultimate Body Blows	1/95	Sport	78%
Ultim. NFL CoachesClub Footb. CD	12/94	Sport	74%
Under a Killing Moon CD	1/95	Abenteuer	78%
Universe	12/94	Abenteuer	74%
Unnecessary Roughness '95	3/95	Sport	64%
U.S. Navy Fighters CD	1/95	Simulation	83%
USS Ticonderoga CD	6/95	Simulation	66%
Victory of Defeat	12/94	Strategie	28%
Virtual Casino	4/95	Verschiedenes	61%
Virtua Chess	10/95	Strategie	56%
Virtual Karts	2/96	Sport	45%
Virtual Pool	**9/95**	**Sport**	**85%**
Virtuoso CD	1/95	Action	68%
Vision 2	11/94	Abenteuer	39%
Vollgas	8/95	Abenteuer	83%
Voyeur CD	2/95	Abenteuer	69%
Wacky Wheels	2/95	Sport	67%
Warcraft II	**2/96**	**Strategie**	**87%**
Warcraft: Orcs and Humans	1/95	Strategie	83%
Warhammer	2/96	Strategie	69%
Warlords II Deluxe	11/95	Strategie	69%
Warriors	8/95	Sport	68%
Werewolf vs. Comanche 2.0	11/95	Simulation	83%
Wetlands	12/95	Action	75%
Whale's Voyage II	10/95	Verschiedenes	79%
Whizz	4/95	Action	72%
Whoop	11/95	Action	49%
Wild Blue Yonder CD	11/94	Anwender	bes. luftig
Wing Commander 3 CD	**2/95**	**Action**	**87%**
Wing Commander Armada	11/94	Action	59%
Wings of Glory CD	3/95	Simulation	63%
wipEout	1/96	Sport	46%
WISO Sparbuch 94/95	4/95	Anwender	bes. lukrativ
Witchaven	11/95	Action	67%
Wolf	2/95	Simulation	74%
Woodruff and theSchnibble of Azimuth CD	3/95	Abenteuer	72%
World Cup Golf CD	2/95	Sport	55%
Words for Flirts CD	11/94	Anwender	bes. abgedroschen
Worms	**12/95**	**Verschiedenes**	**87%**
WWF Wrestle Mania The Arcade Game	**11/95**	**Sport**	**85%**
Wyatt Earp's Old West	4/95	Verschiedenes	47%
X-Com: Terror from the Deep	6/95	Verschiedenes	70%
Xenoball	2/95	Strategie	54%
Zephyr	4/95	Action	39%
Zoop	1/96	Strategie	44%
Zorro	8/95	Action	35%

Bescheidenheit ist auch eine Zier: Freuen wir uns also über die mageren 3,2 Prozent, mit denen uns die deutschen Schotten in Baden-Württemberg abspeisten – es hätte schließlich noch schlimmer kommen können…

PC Parlament

Das Postspiel für Kanzler & Kandidaten

Die Parteien-Landschaft

PIRATEN (PIR)

Der Name ist Programm: „Gesetz" ist für die Jungs ein Fremdwort, das fröhliche Chaos ihr Leitmotiv, und wenn sie und ihr abgetauchter Boß Johnny Cyberpunk sich um eins nicht scheren, dann um die Interessen der Softwarehersteller!

FREIE USER (FU)

Eine Noch-Massenpartei, die ebenfalls eher die Interessen der Software-User vertritt und es nicht immer ganz genau mit der Legalität nimmt. Dennoch tendiert der Haufen des neuen Parteichefs Ossi Fontäne mehr zu halbwegs gesitteten Regeln und Verhältnissen.

JOKER PARTEI (JOKE)

Die Partei des großen Vorschwebenden Ghost. Fordert die Abwählbarkeit von Staatsanwälten und freien Zugang zum Interbrett. Die Interessen der Zocker liegen uns naturgemäß mehr am Herzen als die der Hersteller, wir sind tendenziell gesetzestreu und weder chaotisch noch bürokratisch.

NIX IST FIX (NIF)

Nicht erst seit den letzten Niederlagen bekannt als „Die Labileren" – eine hochinteressante Gruppierung, die niemals weiß, was sie will. Ob es nun um Gesetzestreue geht, um Philosophie oder die Interessen-Frage, stets bekommt man vom neuen Vorsitzenden Martin Maria Mölle-Mann (mmmm) ein klares „Najein oder was?" zu hören.

LEGALE ANWENDER (LA)

In mancherlei Hinsicht sind die kreuzbraven Legalisten das Gegenstück der FREIEN USER, wenden sich jedoch gleichermaßen an Anwender wie an Hersteller. Ihr größtes Manko dürfte die etwas farblose Spitzenkandidatin und Bundes-PC-Kanzlerin Sabine Sauertopf sein…

MONEYMAKERS (MM)

Die Herstellerpartei schlechthin: Tüchtige, junge Dynamiker unter der Schirmherrschaft des Freiherrn Tanja Bravenleuth, immer für eine Piratenjagd zu haben, sofern dabei Geld zu verdienen ist. Das Gesetz ist ihnen heilig, und all ihre Aktivitäten wickeln sie hübsch ordentlich ab.

Am mangelnden Einsatz kann es ja nicht gelegen haben, denn die Ausgaben entsprachen ungefähr dem, womit die JOKER PARTEI erst kürzlich die friesischen Deiche im Sturm genommen hat: 47.000 Plakate wurden auf dem Stuttgarter Hauptbahnhof in einem Schließfach hinterlegt, 616 Wahlgeschenke verschwanden auf rätselhafte Weise in unserem Büro. Der Informationsdienst für Exil-Schwaben durfte sich über 58 Hochglanzanzeigen freuen, während wir die Wahlberechtigten von der Spätschicht mit drei mitternächtlichen Radiospots bearbeitet haben. Dieser bombastische Aufwand führte fast zwangsläufig zu einer Kostenrückerstattung von 127.000 Märkern, dazu hat die Spende eines anonymen Bankkassiers unseren Kontostand auf satte dreieinhalb Milliönchen hochgetrieben. Besonders gefreut hat sich darüber Big Boß Mike, den Ihr außerdem mit großer Mehrheit zum Obermotz unserer schleswig-holsteinischen Niederlassung bestimmt habt.

Jubel, Trubel, Heiterkeit auch an der Basis, denn das neuerdings 13.944 verlorene Seelen zählende Parteivolk muß nur noch einen Mitgliedsbeitrag von 71,– DM löhnen und kann sich geistig schon mal auf die größte Entscheidungsschlacht seit Erfindung der Wahlurne einstellen: Im April wird sich herausstellen, ob wir unser Traumergebnis von 6,1 Prozent in Sachsen halten oder gar nochmals steigern können! Das wirft natürlich bereits im Vorfeld mehrere Fragen auf…

1) Wie hoch soll der Mitgliedsbeitrag sein?
2) Mit wie vielen Wahlkampf-Plakaten wollt Ihr den Dresdner Zwinger bezwingen? Pro 1.000 Stück kosten sie 1.000 Mark.
3) Wie wär's mit ein paar kleinen Werbegeschenken für die Jungs von der Streuhand oder andere Entscheidungsträger? Kosten bloß 20 DM pro Stück!
4) Zeitungsanzeigen kommen immer gut und kosten lediglich 4.000 Mäuse. Wie viele sollen wir veranschlagen?
5) Wie viele Radiospots wollt Ihr produzieren lassen? 200.000 Mark das Stück wären hier einzukalkulieren.
6) Die sächsischen Kräfteverhältnisse lassen uns zwar wenig Chancen, aber falls eine Regierungsbeteiligung in Frage käme: Mit wem sollen wir dürfen?

Eure klugen Antworten auf diese dummen Fragen kritzelt Ihr auf eine unbenutzte Postkarte, die unser außerfriesischer Wahlleiter dann an die Fische verfüttert. Vorher hat er natürlich alle Resultate ermittelt, auswendig gelernt und dem Parteienmanager verraten, der daraus druckreife Wahlergebnisse erstellt. Und selbstverständlich hält der verlagseigene Glückshafen auch wieder einige Leckereien bereit, die unter allen politisch aktiven Postkartenschreibern verlost werden:

1 x Albion
3 x Joker-Shirt
3 x Ghost-Mütze

Als kleinen Extraservice verraten wir Euch noch die Adresse unserer Parteizentrale, deren Pforte übrigens von einem ehemaligen Schönschriftlehrer bewacht wird. Also schreibt Euren Absender in schöner Schrift und paust den folgenden Text gaaanz sorgfältig ab!

Joker Verlag • „PC-Parlament" • Bretonischer Ring 2 • D-85630 Grasbrunn

Wahlergebnis Baden-Württemberg

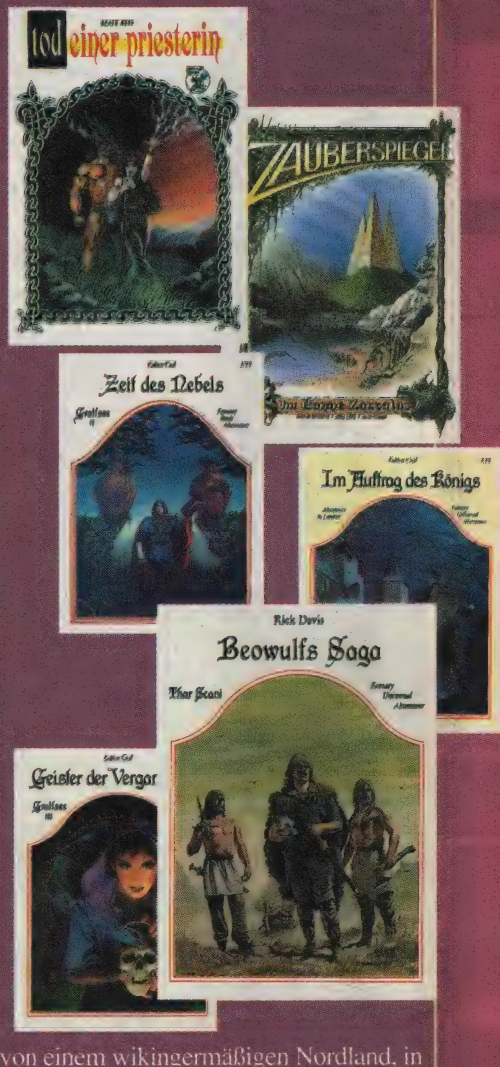
	10/93	9/94	2/96
Wahlbet.:	75,0%	83,0%	73,0%
LA:	47,6%	46,5%	45,4%
FU:	33,5%	34,6%	35,1%
PIR:	7,3%	6,7%	5,9%
NIF:	5,8%	5,2%	4,9%
JOKE:	0,6%	1,4%	3,2%
MM:	1,6%	1,9%	1,9%
Sonst.:	3,6%	3,7%	3,6%

Otto Original und seine Legalen können trotz nochmals geschrumpftem Stimmenanteil weiterregieren – und das sogar sehr bequem, weil sie durch den Abflug der Nixfixe nach wie vor die absolute Mehrheit der Sitze belegen.

Blackout
Spiele ohne Strom

Wenn wir uns bisher auf diesen Seiten mit Rollis befaßt haben, dann war stets von ausgearbeiteten Systemen die Rede. Diesmal und im nächsten Heft soll es dagegen um die „Randgruppen" der Zunft gehen: Universalabenteuer und Rollenspielhilfen.

Der große Vorzug von Universalabenteuern ist gleichzeitig ihr größtes Handicap: Weil sie gänzlich unabhängig vom benutzten System von jedem Rollenspieler gezockt werden können (sollen), bleibt die ganze Arbeit am vielseitigen Vergnügen am Dungeon Master hängen – er muß sich hier viele Einzelheiten erst passend zurechtschnitzen. In diesem Nachteil ist wohl der Grund dafür zu suchen, daß dem kompletten Untergenre der Durchbruch nie recht gelang. Und das ist um so betrüblicher, als sich einige der phantasievollsten Szenarien just hier finden!



FEDER & SCHWERT

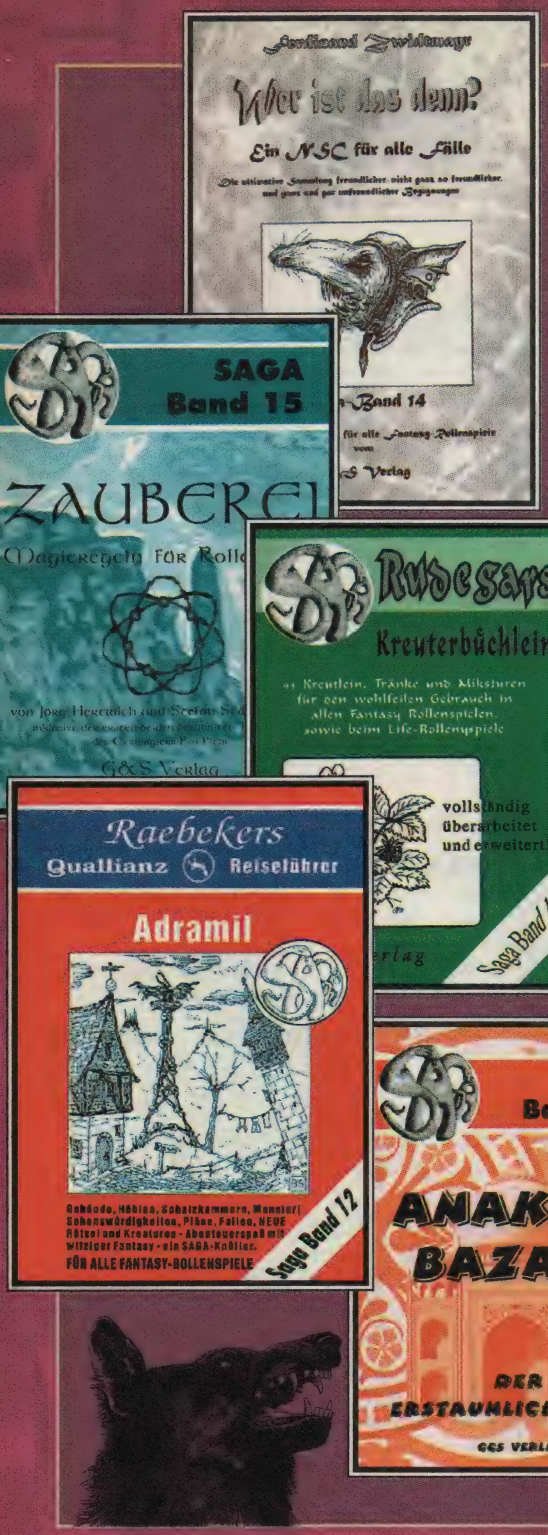
Beweise für diese Behauptung liefert etwa der Mannheimer Verlag Feder & Schwert zuhauf, allen voran ein 75seitiges Paperback mit dem bescheuerten Titel „Knarrende Häuser". Doch um genau diese knarrenden Häuser geht es hier tatsächlich, allerdings auf eine Art und Weise, die sich bislang wohl noch niemand hat träumen lassen! Mehr zu verraten, würde den wahnwitzigen Plot kaputtmachen, daher gleich weiter zu der vierteiligen, schon nicht mehr ganz taufrischen Serie „Geschichten aus Illîmas". Insbesondere der 110seitige letzte Band der Reihe („Der Ketzer") gefiel uns gut, beschwört er doch mit umfangreichen Milieuschilderungen das atmosphärisch dichte Bild einer mittelalterlichen Stadt herauf, in der religiöse Fanatiker die Macht ergriffen haben und nun die Inquisition mit Feuer und Schwert regiert. Der erste Band des Illîmas-Quartetts („Ein Tempel aus Eis") hinterläßt demgegenüber noch einen recht amateurhaften Eindruck, der zweite ist leider vergriffen.

Die übrigen Produkte des Hauses wirken aber sehr professionell, was auch für das originelle „Karma" gilt, das wir bereits für ein komplettes Rolli-System halten und deshalb in einem späteren Heft gesondert vorstellen wollen.

MARIO TRUANT VERLAG

Auch aus Mainz gibt es Abenteuerliches zu vermelden. Finanziell besonders interessant wären hier wohl „Die alten Trolle", ein Sampler aus drei schon etwas betagten Spielmodulen, welche jeweils zwei spannende Abenteuer zu bieten haben. „Beowulfs Saga" handelt dagegen von einem wikingermäßigen Nordland, in das es eine Party aus wärmeren Gefilden verschlägt. Auf magischem Gebiet müssen sich die Spieler dann in „Tod einer Priesterin" bewähren, während „Zauberspiegel – Im Banne Zaccatas" ein farbiges Sword & Sorcery-Szenario mit arabischen Anklängen ist – in dem es von exotischen Bestien und bizarren Örtlichkeiten nur so wimmelt.

Die beiden erstgenannten Titel haben Konvertierungshilfen zu „AD&D", „DSA", „MERS" und „Midgard" im Angebot, später hat man bei Mario Truant darauf verzichtet; wohl wegen zu hoher



Fehleranfälligkeit (man denke nur an Regeländerungen bei Neuauflagen). Die Bände sind jeweils zwischen 50 und 80 Seiten stark, durchweg schwarzweiß illustriert und mit allem notwendigen Karten- bzw. Grundrißmaterial ausgestattet.

GESSNITZER & STÄDTLER

Die Bajuwaren haben ebenfalls zur universellen Rolli-Kultur beigetragen, denn aus Zirndorf kommen ein paar besonders exquisite Kleinode – obgleich es sich hier eher um Quellenbücher denn um Abenteuer handelt: „Raebekers Quallianz Reiseführer für Adramil" bietet Gasthäuser, Burgen, Tempel, Schatzkammern und dergleichen, die der erfindungsfaule Dungeon Master in seine nächste Geschichte einbauen kann. „Rudegars Kreuterbüchlein" erfüllt denselben Zweck in bezug auf Medikamente und Quacksalbereien, während „Wer ist das denn?" 27 fertig ausgearbeitete NPCs zur Verfügung stellt, mit denen sich die Party prächtig traktieren läßt. Dazu kommen „Anakars Bazaar" mit 23 erstaunlichen Objekten sowie „Zauberei", wo auf knapp 200 ein komplettes Magiesystem vorgestellt wird, das alternativ zum sonst verwendeten Regelwerk benutzt werden kann und in vielerlei Hinsicht neue Wege geht. Wer sich intensiver und kreativer mit Hokuspokus befassen möchte und dabei mehr als die übliche Feuerballschleuderei erwartet, der sollte hier ruhig mal einen Blick riskieren!

FEDER UND SCHWERT

Spielmaterial: 53% – 79%
Spielreiz: 73% – 77%
Besonderes: Hier handelt es sich durchweg um klassisches Material.
Schwierigkeit: Variabel
Preise: 12,80 DM bis 19,80 DM
Bezug: Feder & Schwert
Wasserwerkstr. 204
68309 Mannheim

MARIO TRUANT VERLAG

Spielmaterial: 64% – 74%
Spielreiz: 70% – 78%
Besonderes: Ein brandneues Abenteuer namens „Drei Wünsche frei" befindet sich in Vorbereitung.
Schwierigkeit: Variabel
Preise: 19,80 DM bis 29,80 DM
Bezug: Mario Truant-Verlag
Kaiser-Wilhelm-Ring 85
55118 Mainz

GESSNITZER & STÄDTLER

Spielmaterial: 63% – 69%
Spielreiz: 78% – 83%
Besonderes: Hier ist alles irgendwie besonders!
Schwierigkeit: Variabel
Preise: 7,50 DM bis 16,80 DM
Bezug: Gessnitzer & Städtler
K.-Zimmermann-Str. 41
90513 Zirndorf

Joker Verlag
„Blackout"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

FORTSETZUNG FOLGT

...wie gesagt im nächsten Heft, während es breits hier wieder alle Rezensionsexemplare zu gewinnen gibt! Beste Chancen hat, wer uns auf einer Postkarte wenigstens eine der drei folgenden Fragen beantwortet: Was versteht man unter Karma? Nenne mindestens einen Fantasy-Autor, der für klassische Sword & Sorcery steht! Und warum ist es für gewöhnlich nicht ganz einfach, einen Elfen *und* einen Zwerg in der Party zu haben? Letztes Mal fragten wir nach der Übersetzung für den Begriff „Tabletop"; wer eine wußte (wörtlich wäre wohl die Tischauflage gemeint, doch wir lassen auch sinngemäße Umschreibungen gelten), darf also in der Ruhmeshalle nach seinem Namen fahnden. Und dieses Mal fehlt zur wahren Vorfreude auf den zweiten Teil unseres Marktüberblicks eigentlich nur noch die Adresse für Eure bereits erwähnten Karten. Kommt sofort! (jn)

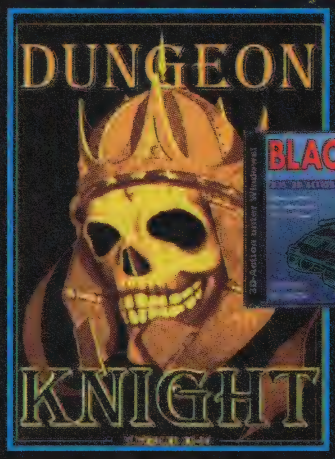
GROSSE GRAFIK COMPETITION

BILDET EUCH!

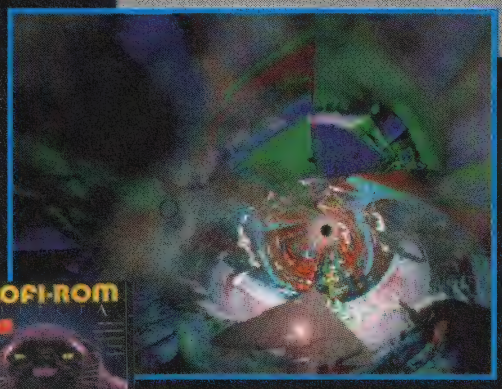
Ganz recht, diese Seite ist und bleibt für die bildende Kunst aus Leserhand reserviert: Seht Euch nur mal die fünf neuen Bilder an, um Euch selbst ein Bild zu machen – das Ihr dann uns schickt!

Alles hat seinen Preis, und hier sind es aktuelle Shareware-CDs oder sogar ein tolles Vollpreisspiel für das Bild des Monats! Selbst wenn es Euch nicht so sehr nach dem mit dem Abdruck verbundenen Ruhm gelüsten sollte, lohnt es sich also, sofort zum Arbeitszeug (das kann der Compi sein, aber auch Zeichnungen, Ölgemälde etc. sehen wir und die übrigen Leser gerne) zu greifen – das Ihr uns bitte im Begleitschreiben zu Eurem auf Disk oder unliniertem Papier vorliegenden Kunstwerk nennen möget. Darin müßt Ihr auch mit Eurem guten Namen schriftlich dafür einstehen, daß der Entwurf SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT ist! Ein paar Angaben zur Person (Name, Alter usw.) wären ebenfalls nicht verkehrt, genau wie RÜCKPORTO im sowie ein leserlicher Absender auf dem Umschlag. Unsere Kunstjury erreicht Ihr wie gewohnt unter folgender Anschrift:

Joker Verlag
„Grafik Competition"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



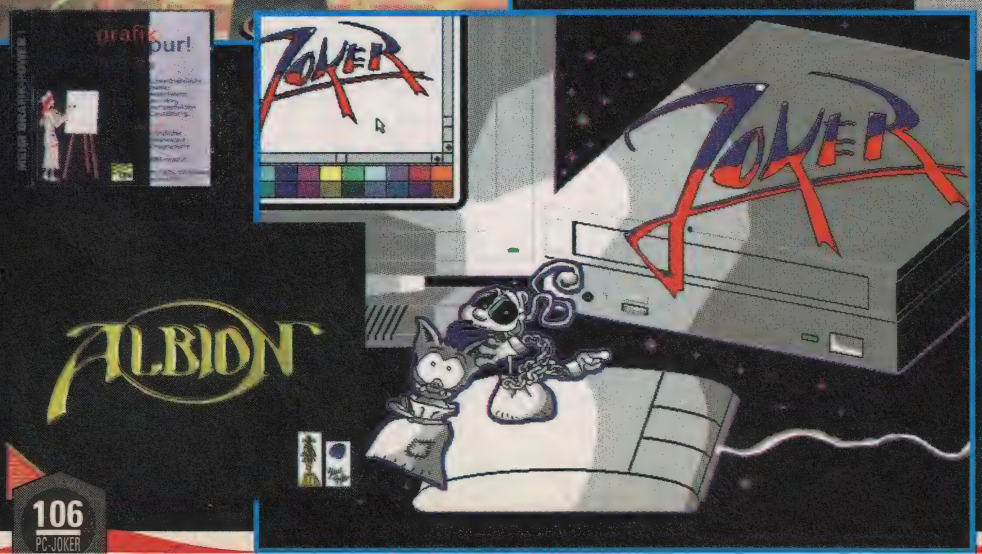
Der 18 Jahre alte Wolfgang Weidler aus Fürstenau hat mit einem Bleistift diesen skelettierten Kerkerritter auf Papier gebannt, eingescannt und dann mit seinem 486er sowie „Picture Publisher 4.0" nachbearbeitet.



Direkt aus dem Schwarzen Loch in München erreichte uns dieses „Blackhole" des 18jährigen Sebastian Schnitzenbaumer. Die psychedelische Farbenpracht entstand übrigens auf einem 486er mit dem „Autodesk 3D Studio".

Dieses phantastische Fantasy-Gemälde verdanken wir dem 31jährigen Adonakis Joannis aus Lüdenscheid bzw. seinem mit „Corel Draw" und „Highlight Pro" bestückten 486er. Eine Klasse für sich, was?

Den kleinen Sumpfling mit dem traurigen Blick renderte fröhlich Bibiane Blauensteiner aus Wien. Dafür ging sie zunächst mit „Corel Dream 3D" und danach (für die Feinheiten) mit „Photo Paint" zu Werke.



Jetzt zum Gewinner unseres aktuellen Hauptpreises: Torsten Klamt ist 15 Lenze jung, lebt in Dresden und hat die „geistreiche" Joker-Collage komplett mit dem „Windows"-Progi „Paintbrush" in 16 Farben kreiert. Und bei einem so feinen Ergebnis mit so bescheidenen Mitteln wollten wir keine Kleingeister sein und spendieren das neue Hit-Rollenspiel „Albion"!

Wial
Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰,
Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	24,90
DELTA –V– 3,5"	**19,90**
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
DRAGONS LAIR	24,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	**49,90**
EARTH SIEGE KOMPL. DT.	29,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5"	19,90
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	**34,90**
POLE POSITION F1 KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
RETURN TO ZORK DT. ANL. 3,5"	19,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	19,90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	19,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	**24,90**
STERNENSCHWEIF – DSA II – KOMPL. DEUTSCH	49,90
SUBWAR 2050 INKL. MISSION DISK KOMPL. DT.	29,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K. D.3,5"	49,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
W O L F 3,5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL –OUTPOST– (SIERRA) D. A.	79,90
5TH MUSKETEER DT. HANDBUCH	69,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	**89,90**
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	**29,90**
3D LEMMINGS DT. ANLEITUNG	85,90
7TH GUEST + DUNE I DT. ANL.	**19,90**
ABARON DT. ANLEITUNG	**59,90**
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA –	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	**49,90**
ACTION SOCCER DE LUXE KOMPL.DT.	69,90
AIR HAVOC / TOWERSIMULATION KOMPL. DT.	69,90
AIR POWER	**29,90**
ALBION KOMPL. DT.	**89,90**
ALIENS – COMICBOOK ADVENTURE – DT. ANL.	79,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	**29,90**
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS –	29,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK 3 KOMPL. DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
ANVIL OF DAWN ENGLISCHE VERSION	89,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	79,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.	89,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	85,90
ASSAULT RIGS DT. HANDB. *	69,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATARI ACTION PACK VOL. II	49,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. I	29,90
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BAO FLIGHT SHOP FÜR FLUGSIMUL. 5.1 K.D.	89,90
BARYON DT. ANLEITUNG	**59,90**
BATMAN FOREVER DT. ANL. *	99,90
BATTLEBEAST KOMPL. DT.	49,90
BATTLEBUGS KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH *	**69,90**
BATTLEISLE II INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	69,90
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	**85,90**
BATTLE RACE DT. ANL.	89,90
BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT. ANL.	**65,90**
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	24,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DT.	79,90
BIING! KOMPL.DT.	59,90
BIOFORGE KOMPL. DT.	85,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	65,90
BLITZKRIEG	**19,90**
BOLO DT.ANL.	49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	85,90
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	79,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	69,90
BURIED IN TIME – JOURNEYMAN 2 –	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	49,90
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	39,90
BURNING STEEL 4 KOMPL. DEUTSCH *	69,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	89,90
CARRIER STRIKE FORCE KOMPL. DEUTSCH	89,90
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE	35,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 KOMPL. DT.	79,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT. *	**79,90**
CIVILIZATION	35,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	**89,90**
CLAIM TO POWER (WIN 95) KOMPL. DT.	**89,90**
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
COCKTEL KID COLLECTION inkl. WOODRUFF & SCHNIBBLE, INCREDIBLE MACHINE, ADI MATHE, ADI DEUTSCH	79,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	49,90
CONQUEROR AD 1086 DT. ANL.	79,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	49,90
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGSBUCH	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	**29,90**
COMMAND ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	85,90
COMMODORE 64 ACTION PACK	**29,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD *	99,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	**24,90**
CRUSADE – GREENWOOD – KOMPL. DT.	85,90
CRUSADER, NO REMORSE KOMPL. DT.	85,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
CYBERMAGE–DARKLIGHT AWAKENING– KOMPL. DT.	89,90
CYBERSPEED DT. ANL.	79,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTCH *	**89,90**
DARK EYE (EDGAR ALAN POE) DT. ANLEITUNG	**79,90**
DARK SUN II DT. ANL.	39,90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	29,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	35,90
DEATH GATE DT. ANLEITUNG *	**79,90**
DEATHKEEP AD & D DT. ANLEITUNG *	69,90
DER CLOU INKL. PROFI SCENERY KOMPL. DT.	29,90
DER KAPITALIST (CAPITALISM) KOMPL. DT.	69,90
DER MEISTER KOMPL. DT.	59,90
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESERT STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	99,90
DIE BOX: INCL. BURNTIME/DYNATEC/ WHALES VOYAGE KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH*	**75,90**
DIE VERRÜCKTE RALLYE INKL. GAMEPAD	49,90
DIME CITY KOMPL. DEUTSCH	89,90
DISCWORLD KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP) K.DT.	**39,90**
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	29,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	**69,90**
DREAMWEB	29,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	39,90

CD-ROM-GAMES

DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT.	**85,90**
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT.	85,90
EARTHWORM JIM 2 (INKL. EWJ 1) DT. ANL *	59,90
EMPIRE DE LUXE II – ART OF WAR –	69,90
ENDORFUN DT. ANLEITUNG	59,90
ENTOMORPH – THE PLAGUE–	69,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG *	**59,90**
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	**29,90**
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	79,90
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	29,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	99,90
FALCON 3.0 & TORNADO DT. HANDBUCH	**29,90**
FATAL RACING KOMPL. DEUTSCH	49,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**85,90**
FIFA INT. SOCCER INCL. GRAVIS GAME PAD	49,90
FLIGHTCOMMANDER II KOMPL. DEUTSCH	49,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	79,90
FLIGHT PACK 2 INKL. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	129,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUX DT. ANLEITUNG *	**54,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG	**39,90**
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**99,90**
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – DA/WIN95	95,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	29,90
FRITZ 4 (WIN) – CHESSBASE – K.D.	**129,90**
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON	79,90
FX FIGHTER	45,90
GABRIEL KNIGHT	**29,90**
GABRIEL KNIGHT 2 – BEAST WITHIN –	**85,90**
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2- FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	**29,90**
GONE FISHIN	39,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT.	**89,90**
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	89,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	89,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	85,90
HEXEN DT. ANL.	79,90
HI-OCTANE DT. ANL.	49,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	**39,90**
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	35,90
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	**79,90**
HUMAN RECALL KOMPL. DT.	79,90
IMPERIUM ROMANUM KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
INCA COLLECTION KOMPL. DEUTSCH	**65,90**
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS-	**29,90**
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	**59,90**
INFERNO	24,90
IRON ASSAULT	29,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT.	89,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL. *	**89,90**
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	**69,90**
JOHNNY MNEMONIC DT. ANL.	59,90
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUNGLE STRIKE	29,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KINGS QUEST 7 KOMPL. DT. – JEWELCASE –	59,90
KIYEKO UND DIEBE DER NACHT KOMPL.DT.	69,90
KLICK N PLAY GAME PACK	9,95
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 -MALCOME REVENGE- KOMPL. DT.	**24,90**
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	29,90
LEMMINGS 1&2	29,90
LINKS 386 INKL. 2 SCENERYS	49,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	49,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LODERUNNER -NETWORK- KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
LOST EDEN KOMPL. DT.	79,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	35,90
LUCAS ARTS ARCHIVE : INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	**69,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
MAGIC CARPET INKL. HIDDEN WORLDS K. DT.	59,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	99,90
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN / AL QADIM / –RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	79,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	45,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	35,90
MECHWARRIOR 2 INCL. EXPANSION SET	**89,90**
MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT.	44,90
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT.	85,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MERLINS ZAUBERLEHRLING KOMPL. DT. *	**54,90**
MICROCOSM	**24,90**
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	49,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 1-3	**35,90**
MILLENIA – ALTERED DESTINIES – KOMPL. DT.	69,90
MISSION CRITICAL DT. ANL.	89,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	79,90
MORTAL COIL DT. ANL.	79,90
MYST KOMPL. DT.	**59,90**
NAPOLEONICS INKL. AUSTERLITZ / BORODINO & WATERLOO	19,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	39,90
NASCAR TRACK PACK	39,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 96 DT. ANL. *	85,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	99,90
NETWORK A4 KOMPL. DT.	85,90
NHL ICEHOCKEY EA-CLASSICS	34,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORTH & SOUTH	19,90
OFFENSIVE KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
OLDTIMER KOMPL.DT.	35,90
PANIC IN THE PARK DT. ANL.	69,90
PANZERGENERAL DT. HANDB.	29,90

CD-ROM-GAMES

PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	**69,90**
PATRIZIER KOMPL. DT.	39,90
PC GAMES CHEAT	29,90
PERFECT GENERAL II	39,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PGA TOUR GOLF 96 DT.HANDBUCH	89,90
PHANTASMAGORIA KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT.	**49,90**
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT. *	79,90
PINBALL WORLD DT. ANLEITUNG	69,90
PIRATES GOLD! DT. ANLEITUNG	**39,90**
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	**89,90**
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	**79,90**
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWER, CORRUPTION & LIES COLLECTION (VIRGIN)	54,90
POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT.	29,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	**39,90**
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	54,90
PRISONER OF ICE K.DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	**59,90**
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PROJECT PARADISE DT. ANL.	89,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL.	69,90
PROTOTYPE KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	**89,90**
PSYCHO PINBALL	39,90
Q.POP KOMPL. DEUTSCH	69,90
QUANTUM GATE	29,90
QUEST FOR GLORY 4	**35,90**
RADIX DT. ANLEITUNG	**54,90**
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	**24,90**
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG *	**69,90**
RAILROAD TYCOON DE LUXE	34,90
RAVENLOFT INKL. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET – DT. ANL.	**29,90**
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT ENGL. VERSION	**29,90**
REBEL ASSAULT II ENGL. VERSION UPDATEF.	85,90
RED GHOST KOMPL. DT.	89,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	24,90
RETRIBUTION	24,90
REUNION	29,90
RIDDLE OF MASTER LU KOMPL DEUTSCH	79,90
RIDGE RACER DT. ANLEITUNG	**54,90**
RIVERS OF DAWN DT. ANLEITUNG *	**69,90**
ROAD WARRIOR DT. ANLTIUNG	69,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROBOT CITY	**85,90**
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY!!)	**39,90**
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS-	**29,90**
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
SCREAMBALL DT. ANL.	59,90
SEALEGENDS KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	35,90
SEELENTURM KOMPL. DT.	**79,90**
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	24,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT.	79,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL DEUTSCH	**29,90**
SHANGHAI 2 – GREATEST MOMENTS – KOMPL. DT.	89,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH]	89,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	**79,90**
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	29,90
SHIVERS DT. ANL.	79,90
SHOCKWAVE (WIN 95) DT. ANL.	**89,90**
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	39,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. *	**85,90**
SID MEIER CLASSIC COLLECTION KOMPL. DT.	89,90
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT STEEL KOMPL. DT.	119,90
SIM ANT CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	85,90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM ISLE – MAXIS –	79,90
SIM LIFE CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIM TOWN KOMPL. DT.	69,90
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖSUNGSB.	**79,90**
SKAPHANDER – DER AUFTRAG – KOMPL. DT.	59,90
SKINS GOLF AT BIG HORN DT. ANLEITUNG	89,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	**19,90**
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	**69,90**
SPACE ACADEMY DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	69,90
SPACE QUEST 5 KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	**39,90**
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES	29,90
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	69,90
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	**19,90**
STAR RANGERS DT. HANDB.	59,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	99,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	99,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	99,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	**29,90**
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	89,90
STAR TREK: O M N I P E D I A	79,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STEEL PANTHERS – SSI –	69,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY –	99,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
SU-27 FLANKER	**49,90**
SUPERKARTS	34,90
SUPER TETRIS PLUS 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT.	**35,90**
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH	79,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	**19,90**
TEK-WAR DT. ANL.	59,90
THE DIG – LUCAS ARTS – DT. ANL. / UP DATEF.	79,90

CD-ROM-GAMES

TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION –	**49,90**
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT.	49,90
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	99,90
THE HIVE WIN/95	65,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	**29,90**
THIS MEANS WAR!	**69,90**
THUNDER IN PARADISE DT. ANLEITUNG *	**54,90**
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT.	89,90
THUNDERSCAPE – SSI –	69,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90
TILT – PINBALL – DT. ANL.	59,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	**85,90**
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – K. D.	29,90
TORINS PASSAGE KOMPL. DT.	79,90
TOTAL DISTORTION	69,90
TOWER–FLUGLOTSENSIMULATION–/WIN 95 DT.ANL	89,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	49,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	65,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	65,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	85,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
UNDER A KILLING MOON inkl. LÖSUNG DT.HANDB.	49,90
US NAVY FIGHTERS PLUS KOMPL.DT.	89,90
US NAVY FIGHTERS: MARINE FIGHTERS K.D.	39,90
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT.	29,90
VIRTUAL KARTS KOMPL. DT.	99,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	85,90
WACKY WHEELS	**24,90**
WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS – K. D.	**89,90**
WARGAME COLLECTION –SSI–	79,90
WARHAMMER -FANTASY BATTLE SYSTEM- K.D.	79,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WAYNE GRETZKY & NHLP ALL STARS DT. ANL.	79,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT.	79,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH –	69,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	**89,90**
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D.	29,90
WIAL-KATALOG-DOPPEL-CD 95/96 CA. 1,2 GIGABYTE, DEMOS, VIDEOS, ETC.	**DM 5,99**
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KOMPL. DT.	69,90
WINGS ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT.	**109,90**
WING OF GLORY DT. ANL.	39,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	99,90
WITCHAVEN DT. ANLEITUNG	79,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	75,90
WWF WRSTLEMANIA: ARCADE GAME (WIN 95)	99,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	39,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	79,90
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB.]	**79,90**
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZOOP DT. ANLEITUNG	69,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

ABC WORLD OF ANIMALS (WIN95) *	99,90
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BOB DYLAN -HIGHWAY 61 INTERAKTIV-	**39,90**
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –ONLY–	89,90
CRANBERRIES – DOORS & WINDOWS –	49,90
DAS GROSSE LEXICOM KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG)	39,90
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
ENCARTA WORLD ATLAS 96	109,90
FORREST GUMP – MUSIC, ARTISTS & TIMES –	69,90
GOETHE IN WEIMAR KOMPL. DT.	79,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
HAYDN – AUF DEN SPUREN VON – KOMPL. DT.	59,90
LANGENSCHEIDTS SPRACHENKALENDER ENGL. 96	29,80
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT.	95,90
MOTORRAD REISEN USA SPEZIAL	**39,90**
MONEY LINE INT. BÖSENANALYSE KOMPL. DT.	44,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	39,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
n-tv JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	**54,90**
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PATCHWORK 1/96 KOMPL. DT.	39,90
PEGASUS 2/95 (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
TELE INFO CD (33 MIO. deutsche Telefonanschlüsse)	39,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	49,90

PC-Soundkarten/Zubehör

FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	249,90
FORMULA T2 LENKRAD – THRUSTMASTER –	**199,90**
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ	**39,90**
MITSUMI FX 600 6-FACH SPEED	**299,90**
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	129,90
PFCS PRO FLIGHT STICK – TRUSTMASTER –	219,90
PHONEBLASTER V.34 DT. HANDBUCH	**569,90**
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER –	219,90
SOUNDBLASTER 32 PnP DT. HANDBUCH	**299,90**
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP DT. HANDBUCH	**429,90**
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR.	**89,90**
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER –	279,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER –	65,90
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER –	54,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM	99,90
3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	499,00
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYPAD SFX SUNCOM PROGRAMMIERBAR	99,95
JOYSTICK SUNCOM FX 3000	119,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	289,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HANDB.	259,90
YAMAHA YST-MSX10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

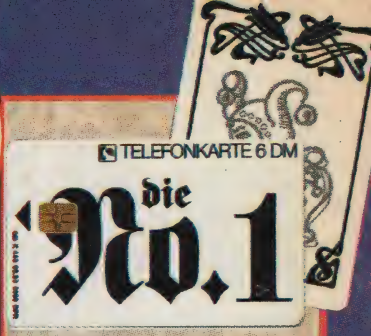
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Die Setzerei Wiedemann

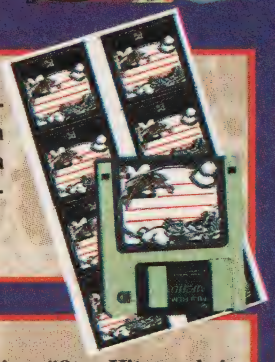
JOKER SHOP!

Nr. 800001
Joker-CD: Das ultimative Kult-Ereignis mit Lösungs-Datenbank, Video-Interview, Clip-Art, Demos, interaktivem Ghost-Comic, abgedrehtem Joker-Game, Infos, Musik und vielem mehr!
Ehemals für kultige 49,– DM, jetzt nur noch 29,– DM

Nr. 300001 (Jahrgang 93)
Nr. 300002 (Jahrgang 94)
DAS SAMMLER-ANGEBOT: der komplette PC Joker Jahrgang 93 oder 94 mitsamt einem schicken Sammelordner!
Für sagenhafte 50,– DM

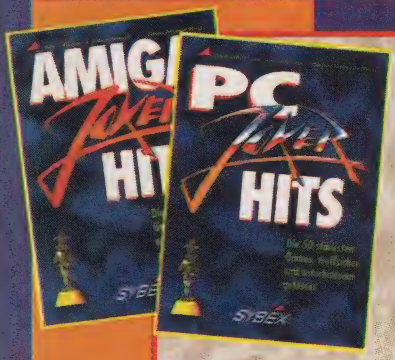


Nr. 900007
Joker-Telefonkarte: Von diesen Karten mit Einheiten im Wert von 6,– DM und einem Joker-Jugendstilmotiv gibt es garantiert nur 2.000 Stück auf der Welt; der Katalogwert beträgt ca. 80,– DM!
Für gut angelegte 29,– DM pro Karte



Nr. 900006
Disketten-Aufkleber: Endlich sind sie da, die Disk-Sticker im exklusiven PC Joker-Design! Holt Euch die coolen Teile mit dem linierten Schriftfeld, dem praktischen „Druck ums Eck" und dem liebenswerten Ghost!
Für gut haftende DM 4,– pro Bogen (acht Stück)

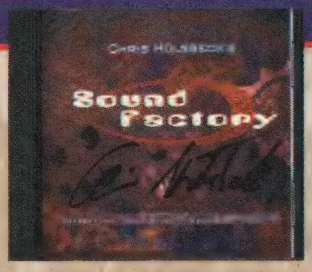
Nr. 50003
Exklusiv-Edition – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's das Rollenspiel-Buch zu „Whale's Voyage" samt Komplettlösung des beliebten Computerspiels. Und zwar vom Autor handsigniert! Nur noch leserliche 19,– DM pro Band



Nr. 70002
Joker-Bücher – Die größten Hits aus beiden Joker-Magazinen als exklusive Sammler-Editionen: Inhaltlich aktualisiert und mit vielen neuen Farbfotos, einem handsignierten Vorwort von Michael und auf Wunsch einer persönlichen Widmung Eures Lieblings-Redakteurs!
Bloß noch 19,80 DM pro Band (für Widmung bitte Vermerk mit Namen)

Nr. 60001
Ghost-Mütze – Selbst wer im Kopf nur wenig Geist hat, kann jetzt einen auf dem Kopf haben: Das exklusive, sommer- und wintertaugliche Käppi mit unserem exklusiven, sommer- und wintertauglichen Ghost ist da!
In Rot oder Weiß für gespenstisch günstige DM 6,50 pro Kopfschmuck

DIE NEUE HÜLSBECK-CD IST DA!



Nr. 500002
Mousepads – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Computertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager!
Für gut abgerollte DM 15,–

Nr. 70000
Sound Factory – Hier und nur hier gibt es die neueste Scheibe des Soundmagiers Chris Hülsbeck in von ihm persönlich signierter Sonderauflage – mit 15 Musikstücken, PC-Jukebox, 100 MB an Sounds und Samples in den gängigsten Formaten sowie dem Musik-Editor „Easy Trax"
Für klangvolle 39,– DM pro CD

Nr. 900008
Sammelordner – Dieser schicke Sammelordner wurde exklusiv für den PC Joker designt. Er besteht aus stabilem Spezialkarton, ist standfest und rundum farbig bedruckt, faßt mehr als einen Jahrgang und hat ein praktisches Griffloch. Einfach klasse, das Teil! Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,–

Nr. 200000 / Nr.400000
Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie" und „Adventures" bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast", wo zudem die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird! Speziell günstig für nur noch 6,– DM pro Heft

HERABGESETZT!!

Nr. 300000
Joker-Sammlung – Sofort die fehlenden Ausgaben nachbestellen, ehe sie ausverkauft sind:
Die vergriffenen Hefte bringen jetzt schon Höchstpreise am Sammlermarkt! Für die gewohnten DM 7,– pro Ausgabe

Nr. 390000
PC Joker-Total-CD – Die rrrandvolle Beilag-Scheibe mit aktuellen, spielbaren Demos, heißer Shareware, coolen Patches etc. zum Nachbestellen.
Für nicht gerundete 7,80 DM pro Stück

NEU

Nr 910000
Joker Hit Collection: Die Vollversion eines Mega-Spiels auf PC CD-ROM mit Anleitung, Komplettlösung, Test etc. bietet Spielspaß total!
Für unterhaltsame 19,80 DM

Nr. 100000
Horizonterweiterung – Wer mal über den Monitorrand seines PCs hinausblinzeln will, um zu sehen, was der Amiga an Entertainment-Soft zu bieten hat, braucht bloß den „Amiga Joker" aufzuschlagen!
Für ungeschlagene DM 7,– pro Heft

Nr. 600000 ohne CD
Nr. 660000 mit CD
Multimedia Joker – Rundum Entertainment von der CD sowie auf Wunsch eine geniale „Beilagscheibe" voller Demos, Sounds und Gags.
Für multimediale DM 19,80 mit CD und nur DM 7,– ohne CD

Nr. 670000
Multimedia-Beilag-CD: Für all diejenigen, die den Multimedia Joker ohne CD gekauft haben und doch nicht auf das gute Stück verzichten wollen.
Für unverzichtbare 12,– DM pro CD

Ich bezahle ○ per Nachnahme ○ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
○ per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,–) für Porto dazurechnen

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

	Nr. 100000	Amiga Joker	☐11/91 ☐9/92 ☐10/92 ☐11/92 ☐12/92 ☐1/93 ☐2/93 ☐3/93 ☐4/93 ☐5/93 ☐7/93 ☐9/93 ☐10/93 ☐11/93 ☐12/93 ☐1/94 ☐2/94 ☐3/94 ☐4/94 ☐ 5/94 ☐7/94 ☐9/94 ☐10/94 ☐11/94 ☐12/94 ☐1/95 ☐2/95 ☐3/95 ☐4/95 ☐5/95 ☐9/95 ☐10/95 ☐11/95 ☐12/95 ☐1/96 ☐2/96 ☐3/96
	Nr. 200000	Sonderheft	☐Strategie ☐Adventures
	Nr. 300000	PC Joker	☐1/93 ☐ 3/93 ☐4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐9/93 ☐10/93 ☐11/93 ☐12/93 ☐1/94 ☐2/94 ☐3/94 ☐4/94 ☐6/94 ☐8/94 ☐9/94 ☐10/94 ☐11/94 ☐12/94 ☐1/95 ☐2/95 ☐3/95 ☐8/95 ☐9/95 ☐10/95 ☐11/95 ☐12/95 ☐1/96 ☐2/96
	Nr. 300001	Sammler-Angebot	☐Alle PC Joker Hefte von 1993 & Sammelordner
	Nr. 300002	Sammler-Angebot	☐Alle PC Joker Hefte von 1994 & Sammelordner
	Nr. 390000	PC Joker Total-CD	☐12/95 ☐1/96 ☐2/96 ☐3/96
	Nr. 400000	Megablast	☐1/92 ☐4/93 ☐1/94 ☐2/94 ☐3/94 ☐4/94
	Nr. 500002	Mousepads	☐Stück
	Nr. 50003	Whale's Voyage Rollenspielb.	☐Stück
	Nr. 60001	Ghost-Mütze	☐rot ☐weiß
	Nr. 600000	Multimedia Joker	☐8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐2/96
	Nr. 660000	Multimedia Joker + CD	☐6/95 ☐8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐2/96 ☐4/96
	Nr. 670000	Begleit-CD	☐6/95 ☐8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐2/96 ☐4/96
	Nr. 70000	Sound Factory	☐Stück
	Nr. 70002	Joker-Bücher	☐Amiga Joker Hits ☐PC Joker Hits
	Nr. 800001	Joker-CD	☐Stück
	Nr. 900006	Disksticker	☐Bogen á 8 Stück
	Nr. 900007	Joker-Telefonkarten	☐Stück
	Nr. 900008	Sammelordner	☐Stück
	Nr. 910000	Joker Hit Collection	☐Stück

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an: **JOKER VERLAG · JOKER SHOP · BRETONISCHER RING 2 · 85630 GRASBRUNN**

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT — KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH AUCH!

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !

inside

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

HALBJAHRESABO
für nur
30,– DM

Gegen Gewerbenachweis gratis!

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-, USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.
Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.
Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel.04221/93 45-0, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

inside ABO-COUPON

Das Abo gilt für 6 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen. Der Preis beträgt 30.– DM inklusive Porto und Versand (Ausland: 38.– DM)

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung: ○

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorauskasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei: ○

nach Rechnungserhalt durch: ○
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner
(verantw.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Textchef
Oskar Dzierzynski (od)

Leitende Bildredaktion
Manfred Duy

Redaktion
Ole Albers (ole)
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt(ws)
Martin Schnelle (mash)
Michael Schnelle (mic)
Markus Ziegler (mz)

Redaktionsassistenz
Dorothea v. Pronay
Christine Rothmeier

Joker Shop
Petra Laubenberger

Abo-Verwaltung
Petra Laubenberger

Layout
Prolit Studio GmbH

Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Manfred Duy
Richard Löwenstein
Steffen Schamberger

Comic
Werner Regnet

Titel
MicroProse/Prolit Studio

Anzeigenverkauf
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Dorothea v. Pronay
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Italien, Niederlande und Griechenland

Aktuelle Auflage IV/95
Verbreitung: 149.756

Erscheinungsweise
PC JOKER erscheint 10 x jährlich, zum jeweils vorletzten Freitag des Vormonats.
Doppelausgaben, 5/6 und 7/8

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): PC Joker DM 63,– / Ausland: DM 75,–. PC Joker Total(mit CD)DM 130,–/ Ausland:145,–.Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in PC JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag, Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2,
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823 oder 4605822

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

Telefax: (089) 4604977

Compuserve:
100332,322

Internet:
100332.322@ compuserve.com

KLEINANZEIGEN

Biete Hardware

486 DX2/66 Desktop, 12 MB RAM, 420 MB HD, 4fach CD-ROM, Streamer, Mouse, Tastatur, Win 3.11, DOS 6.2, Soundkarte, Grafikkarte 1 MB, Monitor 14", Spiele + Programme, 3,5-Laufwerk, VB 2500.–. Tel.: 07151/23479

ACHTUNG! Verkaufe 286er PC mit Tastatur + Maus, 640 KB RAM und 540 MB Festplatte, 2 LW 5,25 u. 3,5 + 4 Originalspiele. Preis VB. Tel/Fax: 03448/2475 (Torsten, ab 18 Uhr), Drucker dabei.

STOP! Alles vorhanden! Wir bieten verschiedenste Hard- und Software etc. Günstige Angebote bei D.S.-Promotion. Telefax: 0841/484069 oder Tel.: 0841/61916

Verkaufe Soundkarten: Media Vision Pro Sonic 16 für 60.– DM; Miro Sound PCM 10 (Wavetable-Karte; unterst. General MIDI u. Roland) für 100.– DM. Beide neuwertig. Thomas Neuberger, Paul-Löbe-Str. 4, 81737 München

Verkaufe 486 DX/40 MHz, 16 MB, 425 MB HD, 2 x Speed CD-ROM, Tastatur, 15" SVGA-Monitor, 1 MB SVGA-Grafikkarte, 3,5"-LW, Soundblaster 16 Pro, Desktop, Windows 3.11 + Word 6.0 und MS-DOS 6.2. VB: 2600.– DM. Tel.: 03571/24854 nach 18 Uhr

Verkaufe 4fach CD-ROM für 239 DM, SIMM 4 MB 70ns für 234 DM, 3-Tasten-Maus von Primax für 24 DM, 3 Meter langes Druckerkabel für 14 DM: Vorkasse + 6 DM, Nachnahme + 16 DM. Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

Verkaufe Pentium 100, Big Tower, 8 MB RAM, 1280 MB HDD, 1 MB SVGA, Pipelined Burst Cache, 14" VGA-Monitor, MS Works, zusammen für VHB 2300 DM. Thomas, Tel.: 02941/24326

486 DX2/66, 8 MB RAM, 14"-Monitor, 260 MB HD, Soundblaster, Boxen, 4fach-CD-ROM, Win 95, Joystick + 10 Topspiele (Mad News, Vollgas, Sim City 2000, Die Siedler etc.). NP 4700, VB 2350 DM. Tel.: 089/7691345

Steinebachs
Hard- und Software!

PCs und Amiga aller Art neu und gebraucht! Festplatten aller Art: 420 MB, 540, 850, 1,2 GiG. Super Tagespreise! Sound-Karten! Boards + CPUs! Zubehör vorhanden! Software, Games, Drucker, Grafik-Karten, Monitore! (Keine Versandkosten!)
Tel.: 02624/945177

Biete Software

Verkaufe: Disk, ranTrainer 40 DM. C. Friedrich, Tel.: 055527228

Verkaufe/tausche CD: Command & Conquer, Battle Isle 3, Panzer General, Sam & Max, Fantasy Empire, Transport Tycoon, Royal Flush, Raptor, Rise of the Robots. Disk: Crystal Caliburn, Lode Runner, Metal Marines, Archon Ultra, Die Siedler, Aladdin. 07461/3976

Verkaufe PC-Originale: Albion, Vollgas, Bundesliga Manager Hattrick, Lemmings 2, Worms, Master of Magic, Star Trek, Battle Isle 3, Monkey Island 2, Wizardry 7, Tie Fighter, A-Train, Tornado, Command and Conquer etc. Tel.: 030/3041503

* VERKAUFE * VERKAUFE * Software für Amiga & PC! Kopierstationen für SNES. Tel.: 0172/5276591

Verkaufe: Apache Longbow 50 DM, Die Siedler (3,5) für 25 DM und Metal Marines 30 DM. Suche The Elder Scrolls: Arena, The Dig (dt.), Warcraft 2 (dt.), Wing Commander III. Tel./Fax: 030/2044621, bitte nach 20 Uhr

Verkaufe CD-ROM: PGA 486 30.–, Willy Lemke Manager 45.–, Sensible World of Soccer 50.–, PC-Disk: Rallys Champ. 30.–, zusammen nur 140.–. Telefon 02604/1310 ab 17.00 Uhr

Verkaufe günstig Software: DSA 2 CD-ROM komplett deutsch 40 DM, Crusader komplett deutsch 40 DM, Battle Isle 2 CD-ROM-Edition 40 DM, Flight Unlimited komplett deutsch 40 DM, Torin`s Passage komplett deutsch 50 DM. Tel.: 06164/54424

Witziges Elektron Comicbuch "Raumschiff Enterschrott" für PC! Zu erfragen unter: K. Loudovici, Karl-Wetzel-Str. 36, 07549 Gera, nur 10 DM, auf Diskette

Verkaufe PC-Originalspiele: Nascar 30.– DM, System Shock u. Killing Moon je 40 DM u.v.m. Liste (1 DM) bei Klaus Makarewicz, Nadlerweg 10, 58706 Menden

CD-ROM: Simon the Sorcerer 2, Kings Quest 7, Guilty (Disketten 3,5). Alle Spiele wie neu! Myst englische Version. Preise nach Vereinbarung. Evtl. auch Tausch! Tel.: 0711/5496718 und 0711/542683 ab 19 Uhr

PC-Originale: CD: Chaos Control, Warriors je 45 DM, Ecstatica, LBA je 40 DM, Monkey 1, Iron Helix je 25 DM. Disk: Syndicate, Shadow Caster, Street Fighter II je 20 DM. Tel.: 06772/8835 ab 18 Uhr

Verk. Hattrick (CD) 40.–, Hugo (3,5") 20.–, Action Soccer (CD) 40.–, Core Supergames (Curse of Enchantia, Heimdall, Thunderhawk) 20.–, Command and Conquer. Tel.: 06238/2905 ab 19 Uhr

Big Sea, Battle Isle, Amerikan Revolt, Pirates Gold 10 DM, Beneath a Steel Sky, Alien Legacy, Inca II 290 DM, Burning Steel 3, Rebel Assault, Die Siedler, Warcraft 30 DM. Tel.: 0941/891668

Verkaufe CD Jewels Oracle 25, Lands of Lore 20, Burning Steel 1 20, Burning Steel 2 25, PGA Golf 486 25, Bundesliga

Manager Hattrick + Supp. 25, Disk S-Wing + Data 25, The Legacy 25, Darklands 25, Might + Magic 1 50, Die Siedler 15. Tel.: 02686/1743 ab 20 Uhr

Verkaufe CD-ROM-Spiele: Command & Conquer und Sim Tower für je 60.– DM, außerdem Little Big Adventure und Kaiser Deluxe für je 40.– DM. Tel.: 0431/790905, Fax: 0431/790598

* VERKAUFE * VERKAUFE * Software für Amiga und PC! Kopierstationen für SNES. Tel.: 0172/5276591

Verkaufe viele PC-Spiele! Außerdem rund 30 Super Nintendo-Spiele! Alle Preise zwischen 20 DM und maximal 60 DM. Liste gegen Rückporto (IRC oder AUS) Peter Bader, Scholastikastr. 24, CH-9400 Rorschach

Theme Park 35 DM, Kick Off 15 DM, Lothar Matthäus 15 DM, ranTrainer 35 DM, Wing Commander I+II Deluxe 30 DM, Sid Meier Edit. 30 DM. Nur Vorkasse + 6 DM Porto.
Tel/Fax 0202/706595

PC Software CD-ROM/Disk. Postfach 520,
A-1100 Wien

Über 30 Spiele, z.B. DSA I+II, Myst, Der Planer, Sim Tower, Sim City 2000, Der Reeder, Magic Carpet 2, Hattrick, Caesar 2, Dark Forces, Kaiser, UFO 2, Der Clou, Power House, Crusader. Je Spiel 25 DM. Tel.: 02832/2677, Thomas

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insgesamt drei Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen! Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

CD-ROM: Der Druidenzirkel 40 DM, Orion Conspiracy 40 DM, Battle Bugs 50 DM, Der Talisman 50 DM, Jewels of the Oracle 40 DM, Aliens 50 DM. Alles komplett deutsch. Tel.: 05175/7606

Verkaufe Original-Software auf CD-ROM und Diskette, z.B. Caesar 2, Der Druidenzirkel, Biing, Historyline 14-18, D + C, TFX, Myst, Die Siedler u.v.a. Komplettliste gegen Rückporto bei: R. Bernardinello, Wulfringser Berg 73 a, 58640 Iserlohn

Verkaufe oder tausche: Myst, Starlord, Subwar, 3D Ultra Pinball, Need for Speed, Höhlenwelt Saga, Slipstream, Dragons Lair, Novastorm, Megarace, Cyclones, The Journeyman Project Turbo, Vortex, Reunion, Jammit, TFX, 20-60 DM. Action Replay Pro (neu) kompl. 100 DM. Tel.: 08631/15034

PC Software CD-ROM/Disk. Postfach 520, A-1100 Wien

Simon 2 CD 35 DM, Ravenloft Disk 20 DM, zusammen 45 DM, dt. + Orig. Suche Dungeon Master, C + C. Achim Decku, Buechnerstr. 23 A, 57610 Altenkirchen

PC-Spiele: Combat Classics 3, Command Aces of the Deep, Fury 3, Across the Rhine, MS Dinosaurier, SWOTL, SSN-21 Seawolf, Beneath a Steel Sky + Lösung. Tel.: 09922/60224. Tausch möglich.

Verkaufe PC-Originale: Pinball Dreams Deluxe 50 DM, CD-Speed 30 DM, Disk: Theme Park 50 DM, World of Business 30 DM, Sim Life 30 DM, Software Manager 30 DM + 10 DM NN-Gebühr. Tel.: 03571/402288

Biete: Dungeon Master 1, Inferno, Powermonger + Populous 2, Warlords 2 Deluxe, Dune 2, CD-Collection (Burntime, Dynatech, Whale's Voyage 1). Alles zusammen nur 130.– DM. Karabag Özkan, Ziegelstr. 12 D, 33824 Werther

80 Games, z.B. CD: Pitfall, WWF, Ishar 1 - 3, Star Crusader, Earthworm Jim, Warcraft II, SF 2, NBA, Labyrinth, Silent Service 2. Disk: Blasteriods, Wreckers, Crime Time, Soul Crystal, I. K., Faery Tale.
Tel./Fax: 02661/40338

Privateer (CD), Inferno (CD) je 20 DM. Betrayal at Krondor (CD) 30 DM. Tel.: 0201/200792, bis 20 Uhr

CD: NBA 95 50 DM, NHL 95 45 DM, FIFA Int. Soccer 40 DM. Disk: Lothar Matthäus Super Soccer 30 DM, Sensible Soccer 25 DM, Larry V 25 DM, Gretzky 3 30 DM. Tel.: 02301/13432 ab 17.30 Uhr

CD-ROMs: Pinball Illusion 40 DM, Rebel Assault, FIFA Soccer je 20 DM. Lösungen: alle Paßwörter und Cheats zu Rebel Assault 2, Lemmings 3D, Kyrandia 1 - 3, Goblins 1 - 3. Tel.: 02203/295638

Verkaufe PC-Originale: Command & Conquer, Magic Carpet 2, Battle Isle 3, Simon the Sorcerer 2, Ultima Underworld 2, Elite 3, Star Trek NG, The Dig, Warcraft 2, Tie Fighter, Indicar Racing etc. Liste gegen Rückporto. Ole Brndenburg, Heerstr. 83 b, 14055 Berlin,
Tel.: 030/3041503

CD-ROM: Phantasmagoria 55 DM, Warcraft II 50 DM, Slipstream 5000 40 DM, Rebel Assault 25 DM. Disk: Pirates Gold 25 DM, Civilization 25 DM. Alles deutsche Versionen. Tel.: 05021/12676

CD: Anstoß, NHL 96. Disk: Sim Tower, System Shock, Die Siedler, Colonization. Suche: Burntime, Sim City 2000, Lemmings, Outpost, This Means War. Tel.: 02822/2456

Suche Software

Suche von SSI Strategiespiele: Gettysburg, Antietam Shilo und Battle of Napol. Bitte Brief oder Telefon 09825/1630 ab 19.00 Uhr. Peter Tischer, Stegbruck 2,567 Herrieden

Suche Bundesliga Manager Professional und Eishockey Manager. Ab 18 Uhr. Tel.: 0991/6125

Tausche

Tausche: Mad News, Der Reeder, Hollywood Pictures, Rise of the Robots gegen Amazon Queen, NBA Jam E.T., Super Skidmarks u.a. Schreibt an Paolo Callea, Stauferstr. 26, 73529 Bargau

Tausche CD-ROM-Spiele Zool 2 und Vollgas E, die 3,5"-Spiele Monkey Island 2 D, Sam + Max D, Indiana Jones 4 D, Anstoß WCE D. Suche CD-ROM-Spiele Rebel Assault 2 D, Discworld D und Rayman. Christoph Müller, Im Krummacker 2, CH-4417 Ziefen

Kontakte

Weltraumsimulations-Postspiel Andromeda Connection (ACMP): Informationsdiskette (Anleitung + Utilities) für DM 5.– erhältlich bei: Martin Ritzerfeld, Holunderweg 4, 46242 Bottrop

He, Chummers! Wir suchen noch Rollenspieler für Shadowrun u. a. AD&D. Interessierte sollten in Rostock wohnen und sich per Vidphone bei
Rick Deckardt
0381/1201738 melden

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insgesamt drei Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen! Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

Wir bieten Spielideen, die es auf dem Markt noch nie gab! Man braucht sie nur noch zu programmieren. Zum Info- und Erfahrungsaustausch suchen wir Programmierer, Grafiker, Musiker und Storywriter, auch ohne Erf. Hans Klassen, Blumenstr. 3, 65366 Geisenheim

Verschiedenes

Hilfe, bin in Not: Suche Helfer bei Little Big Adventure. Wo finde ich die blaue Karte? Bitte um schnelle Hilfe! Als Dankeschön zahle ich für die Hilfe 5 DM. Bitte melden! Berlin 4495657

Star Wars! Über 2200 Figuren, viele Fahrzeuge, Playsets, Großfiguren u.v.m. Liste gegen 2.– DM RP bei Maik Bücher, Baumschulenweg 26, 37083 Göttingen

Verk. PC Joker 6/91 - 5/92, 1-8 u. 10+11/93, 1/94 einz. o. kompl. Angebote u. Rückfragen mit frank. Rückumschlag an: Christian Tröger, A.-Schweitzer-Weg 7, 96450 Coburg

Suche dringend Cheats für Geld im Spiel Frontier: Elite 2. (Mo.- bis Fr. ab 15 Uhr) Tel.: 02802/1678

Verkaufe über 500 Lösungen. Sonderangebote je 6 DM: Monkey 1 u. 2, Indy 3 u. 4, Zak MacKracken 1, Maniac Mansion 1, Hook, Neuromancer, Futurewars. (Nur Vorauskasse). Von Mo bis Fr. ab 14 bis 19 Uhr: Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

Hey, Andrea! Entweder Du schreibst mir bald, oder ich komme nach Stuttgart und klopfe Dich. Bis bald also, David.

PC Player 12 Hefte 1994 inkl. 3 CD-ROM nur komplett 60.– DM + NN., Power Play, verschiedene Ausgaben 92-94, Stck. 5.– + NN., 1a Sammler-Qaual. Sybex Buch: Flugsimulator 5 20.– DM, FP 520 MB 200.– 02822/52415

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insgesamt drei Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen! Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

Verk. über 500 Lösungen. Sonderangebote je 6 DM: Monkey 1 u. 2, Indy 3 u. 4, Zak MacKracken 1, Maniac Mansion 1, Hook, Neuromancer, Futurewars (Nur Vorauskasse). von Mo. bis Fr. ab 14 bis 19 Uhr: Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal. Tel.: 09628/8459

kostet

Deine private Kleinanzeige im PC-Joker.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Mini-Markt Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

- ☐ Biete Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Tausch
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Suche Software
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

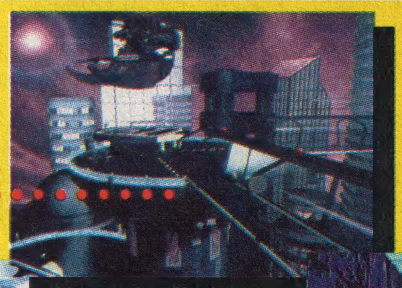
Datum, Unterschrift

KEIN SCHERZ: UNSER APRIL-JOKE(R) ERSCHEINT BEREITS AM 22. MÄRZ!

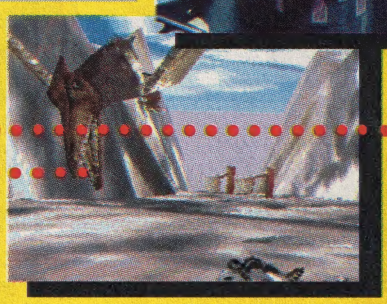
Sicher, einen kleinen Scherz werden wir uns im kommenden Heft schon erlauben, und zwar bei dem todernsten **INTERVIEW MIT GHOST**. Nicht gar so gespenstisch sollte unser **SMALLTALK MIT DEM SSI-CHEF CHUCK KROEGEL** ausfallen, was natürlich erst recht für den Rest vom Fest gilt: Freut Euch auf brandaktuelle Previews (etwa zur Trekkie-Versoftung **DEEP SPACE NINE**), informative Specials, preisträchtige Wettbewerbe und die rrrandvolle Begleit-CD zum **PC JOKER TOTAL**. All das und noch viel mehr (nämlich Tests zu den in der Box aufgezählten Spiele-Highlights) gibt's ab 22. März an jedem Kiosk – oder im Abo schon ein paar Tage eher, ein paar Mark preiswerter und mitsamt einer tollen Prämie!

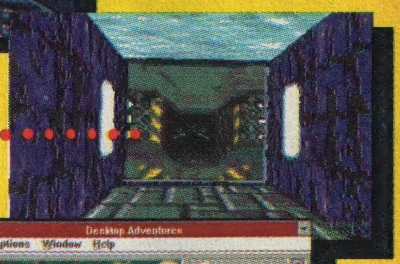
DIE HIGHLIGHTS IM APRIL

BATTLE CRUISER 3000 AD (Space-Strategie)
CHRONOMASTER (Adventure)

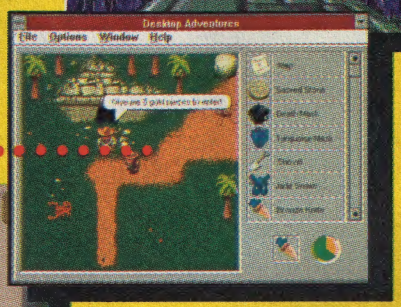


COLONY WARS (Strategie)
DESCENT 2 (Action)
DEUS EX MACHINA (Rollenspiel)



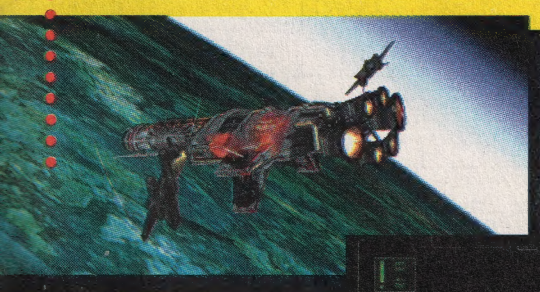


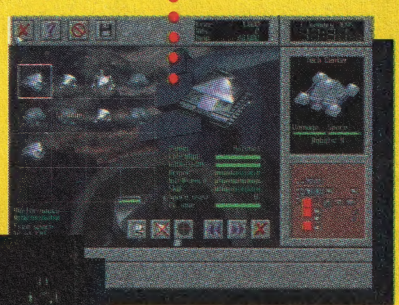
FANTASY GENERAL (Strategie)
INDIANA JONES DESKTOP ADVENTURES (Actionadventure)



MAG! (Simulation)
NORMALITY INC. (Adventure)
RING DER NIBELUNGEN (Adventure)

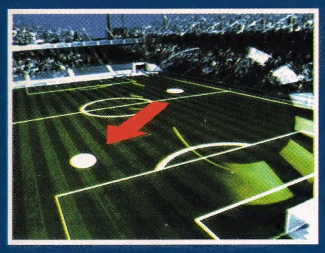
RIPPER (Adventure)
SPACE BUCKS (Strategie)
SPYCRAFT (Adventure)
THE DARKENING (Adventure)
TOTAL CONTROL (Strategie)
WING COMMANDER IV (Space-Opera)

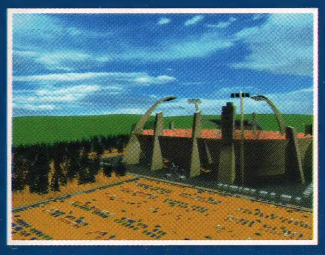




INSERENTENVERZEICHNIS

Bachler	101
Call + Play	49
Frontline	25
Gametek	2, 45
Geerdes	63
Greenwood	115
Hircher Computer	33
Joker Verlag	37, 81, 85, 92, 94, 95, 110
Max Design	41
Media Point	9, 10
MicroProse	23, 31
Microsoft	17, 18, 19
Multimedia Soft	55
Mystic Rings	65
PC Store	81
Philip Morris	116
Quicksoft	27
Sad Software	74, 75
Software 2000	13
Starbyte	89
Sunshine Software	66, 67
Wial	107
Poster	Activision
Poster	Acclaim





ran Trainer 2

Fußball hautnah !

Als Ergänzung zum actionreichen *ranSoccer* sind Sie hier der Trainer Ihres Teams. 90 Trainingszenen erläutern filmisch verschiedene Trainingsmethoden. 135 Interviews holen nach einem harten Spiel das letzte aus Ihnen 'raus, wenn es wieder einmal darum geht, das frühe Pokalaus zu beschönigen. Mehr als 60 Moderationen aus dem original SAT.1 *ran* - Studio simulieren die Sendung am PC.
S-VGA Grafiken. Die Sendung *ran*, Interviews und das Training des Vereines werden mit mehr als 45 Minuten Videosequenzen filmisch im Spiel präsentiert. Die Originalszenen wurden mit einem Bundesligisten und Helmut Schulte gedreht. Livekommentar des Spielgeschehens von Johannes B. Kerner - mehr als 750 Texte wurden aufgenommen. Das Fußballspiel selber wird in Echtzeit berechnet und mit mehr als 6000 verschiedenen Animationsstufen der Spieler aus der isometrischen 3D-Ansicht präsentiert.
Was wollen Sie mehr ?

SAT.1

CD-ROM
MULTIMEDIA

GREENWOOD ENTERTAINMENT
A FUNSOFT. COMPANY

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimler Straße 8, 41564 Kaarst, Tel.: 02131/ 6070, Fax: 02131/ 607111 - Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel.: 0541/ 122065, Fax 0541/ 122470 - Schweiz: ABC-Spielspaß AG, Bahnweg Nord, CH-Sevelen, Tel.: 081/ 7852960, Fax 081/ 7851222 - Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel.: 05523/ 56510, Fax: 05523/ 64794

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)